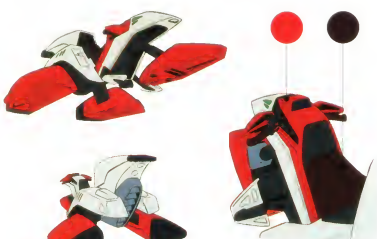
ここではTV放映時の色指定用着彩サンプルおよび代表的シーン素材を、項目ごとに掲載しました。なお、見本用に添付したカラーチップはあくまでフィルム素材から色を抽出したもので、実際の着彩指定と異なる場合があります。

L-GAIM Mk-I
エルガイム Mk-I

REAR

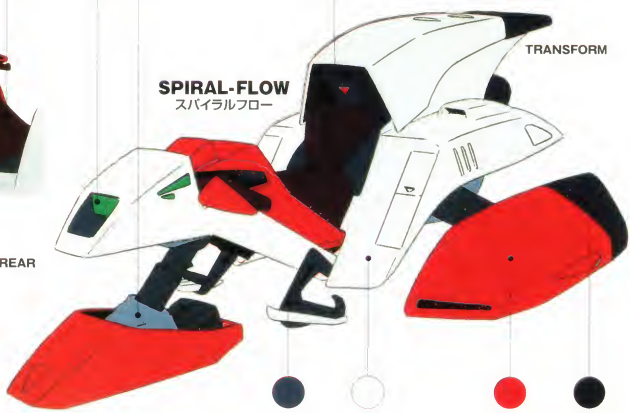
FRONT

ACTION



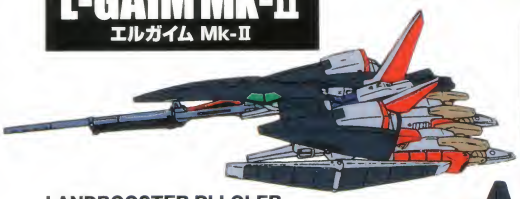
TRANSFORM

SPIRAL-FLOW
スパイラルフロー

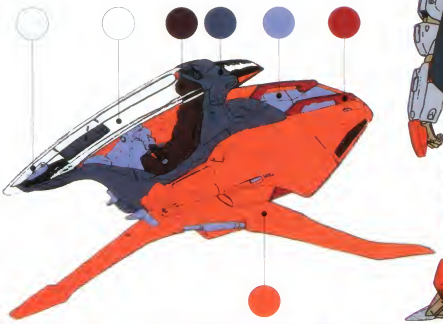


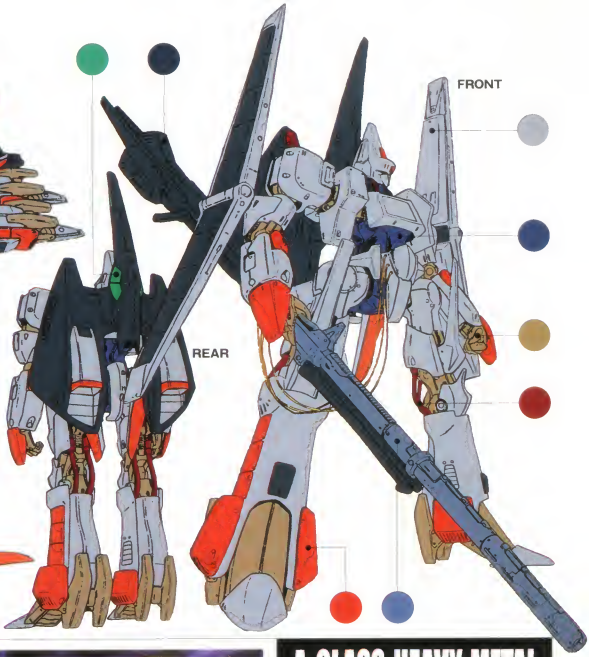
FRONT&REAR

L-GAIM Mk-Ⅱ
エルガイム Mk-Ⅱ

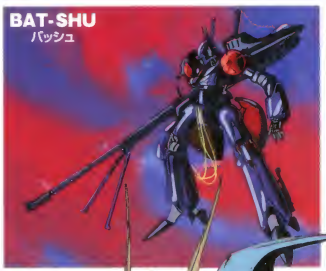


LANDBOOSTER PLLOLER
ランドブースター プローラー

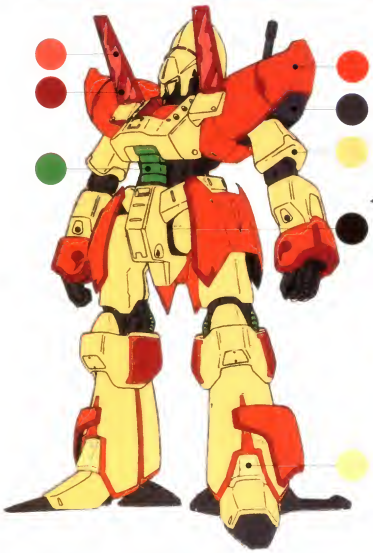




A-CLASS HEAVY METAL
A級ヘビーメタル

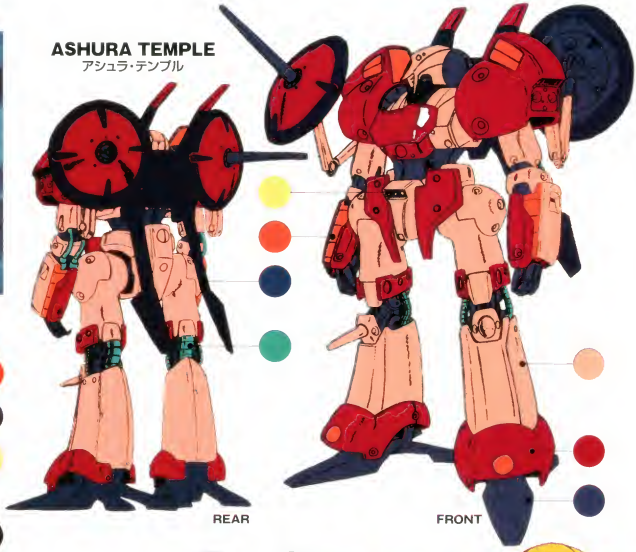


CALVARY TEMPLE HELLMEENE
カルバリー・テンプル ヘルミーネ

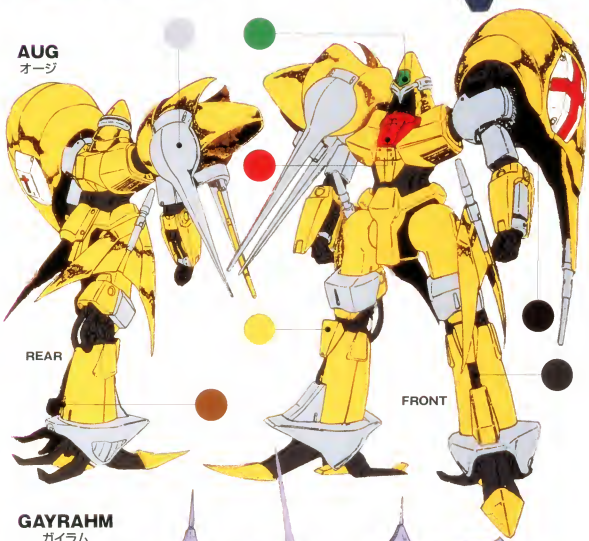


NOVEL D-SEERD
ヌーベル・ディザード

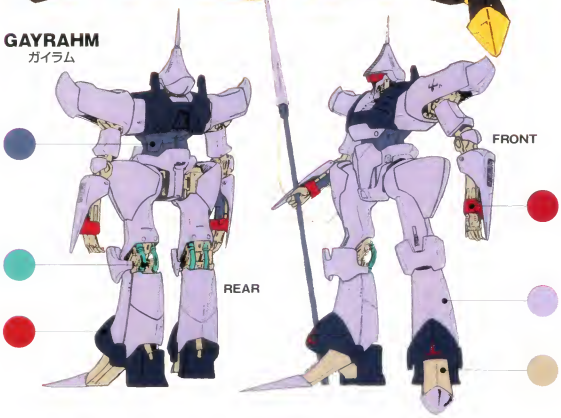
ASHURA TEMPLE
アシュラ・テンプル



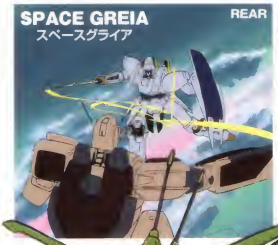
AUG
オージ

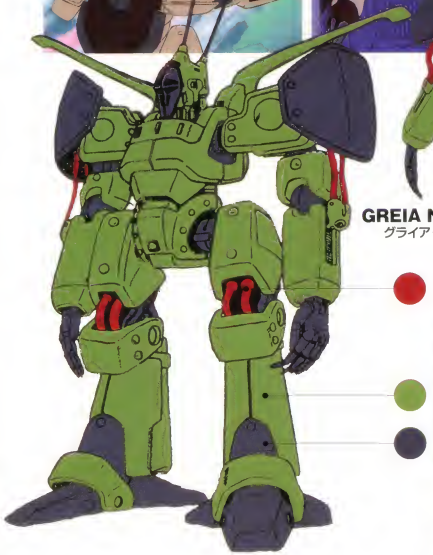


GAYRAHM
ガイラム



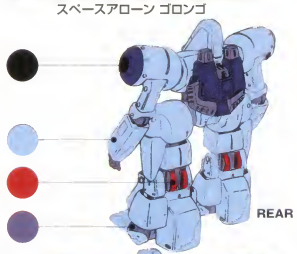
B-CLASS HEAVY METAL
B級ヘビーメタル

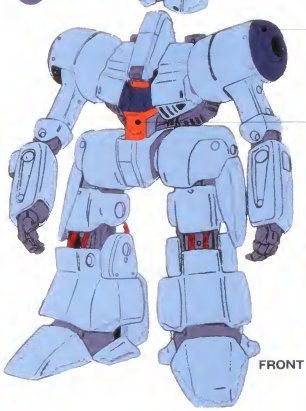




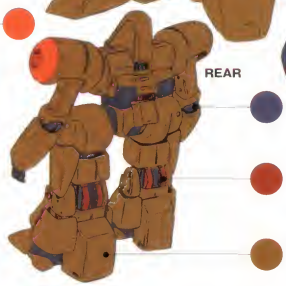
GREIA NORDA
グライア・ノーダ

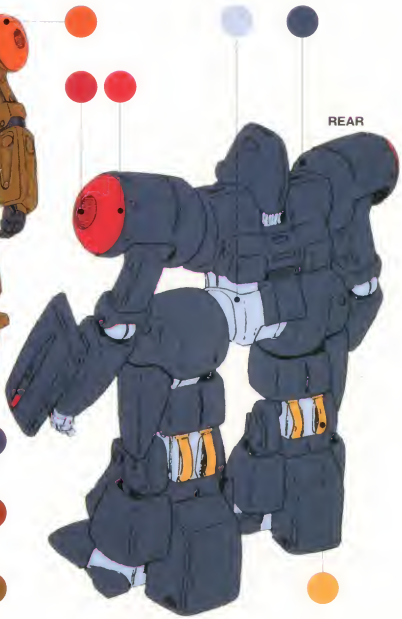
SPACE ALLONE GORONGO
スペースアローン ゴロンゴ



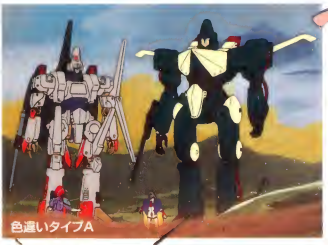


ALLONE GORONGO
アローン ゴロンゴ

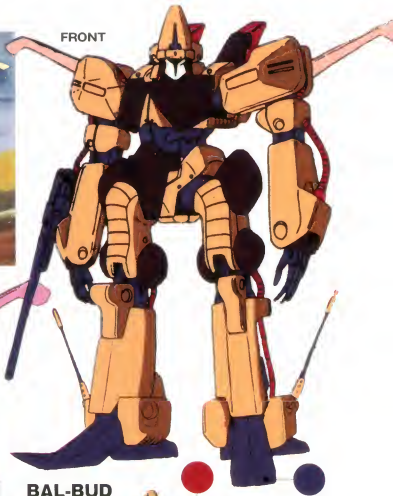




色違いタイプB

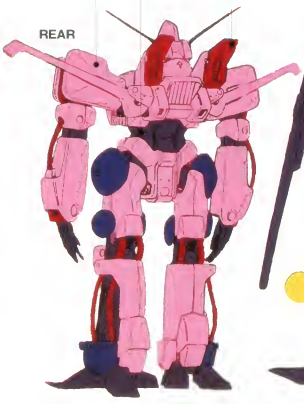

色違いタイプA

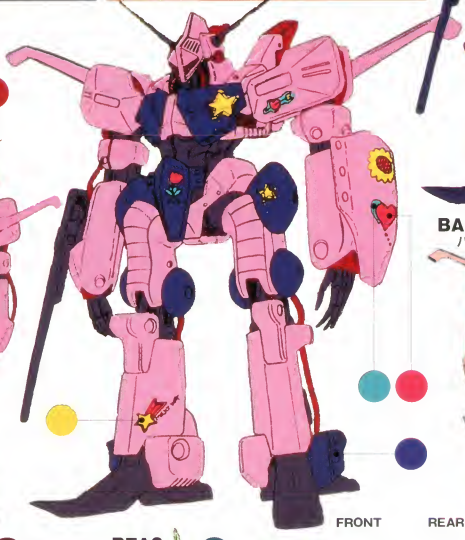
FRONT



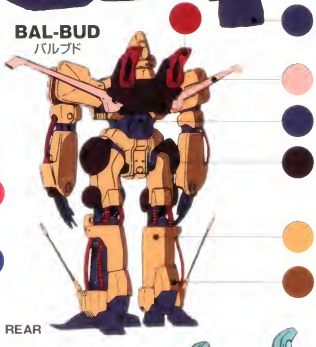
BAL-BUD KAYZESS
バルブドカイゼス

REAR





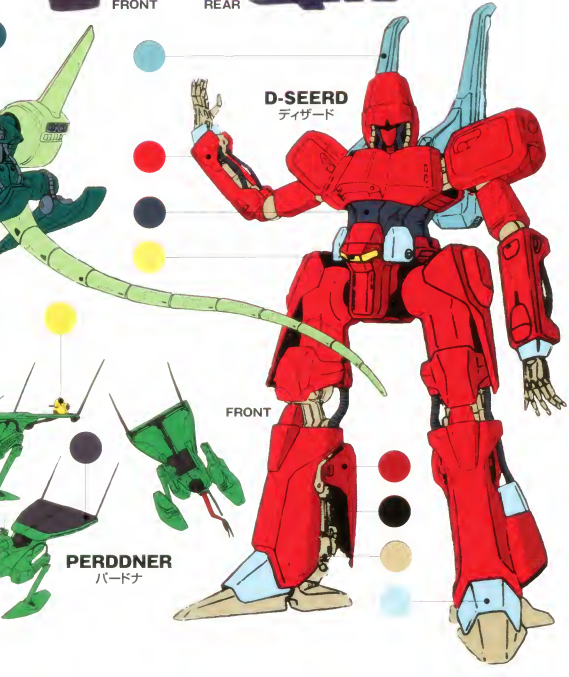
BAL-BUD
バルブド

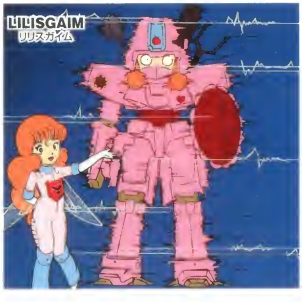


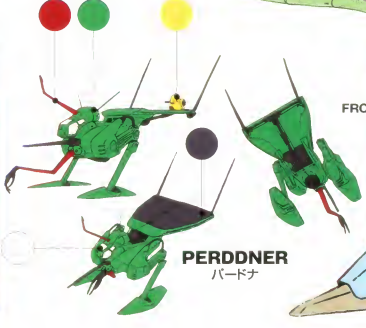
FRONT　REAR

BEAS
ベアズ

D-SEERD
ディザード







FRONT

PERDDNER
パードナ

MACHINNARY
マシンナリィ

LISTA
リスタ

ZEDDA
ゼッタ

GROUND MECHANICS
地上メカ

CHICKEN
チッキン

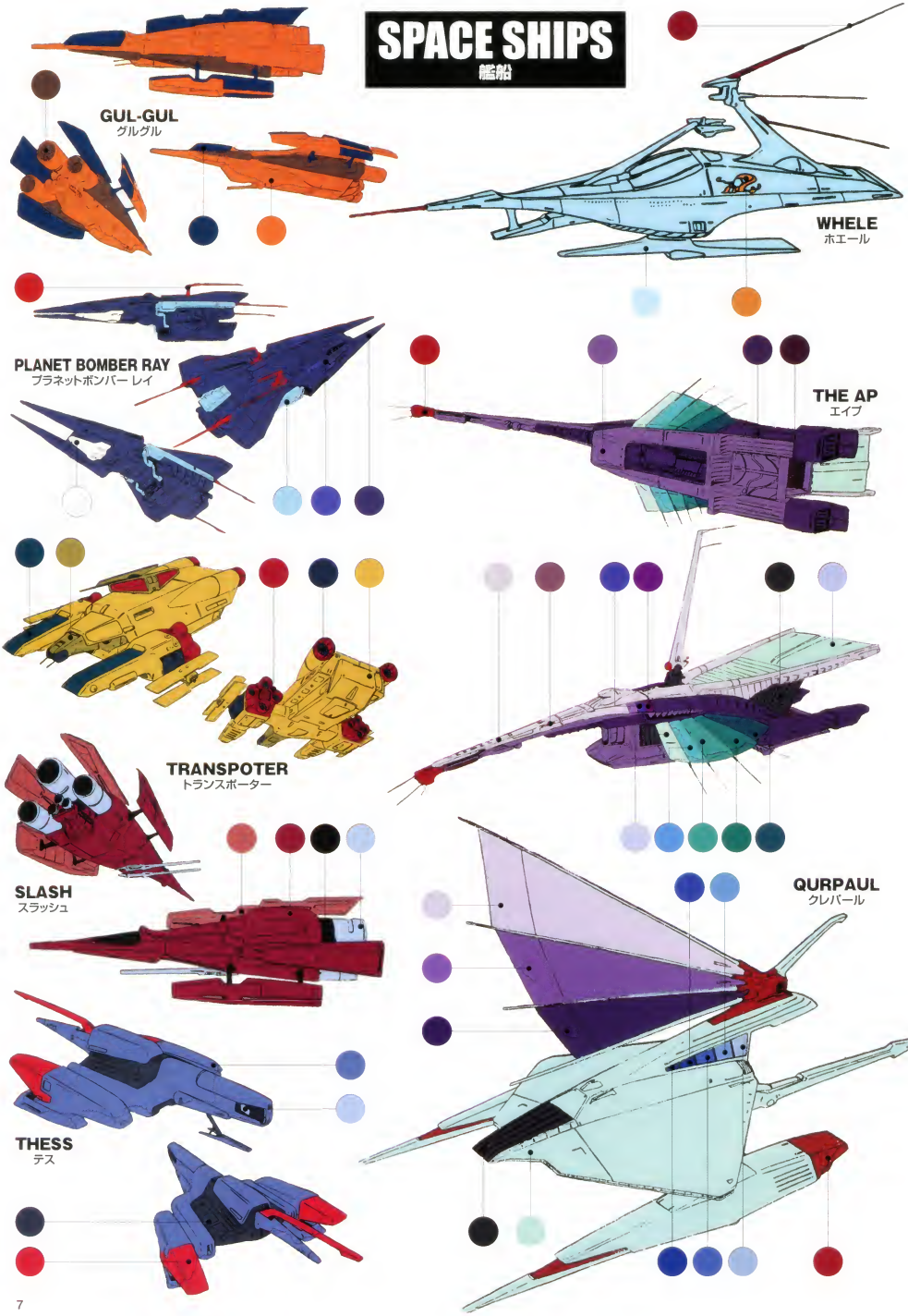
WORKS
ワークス

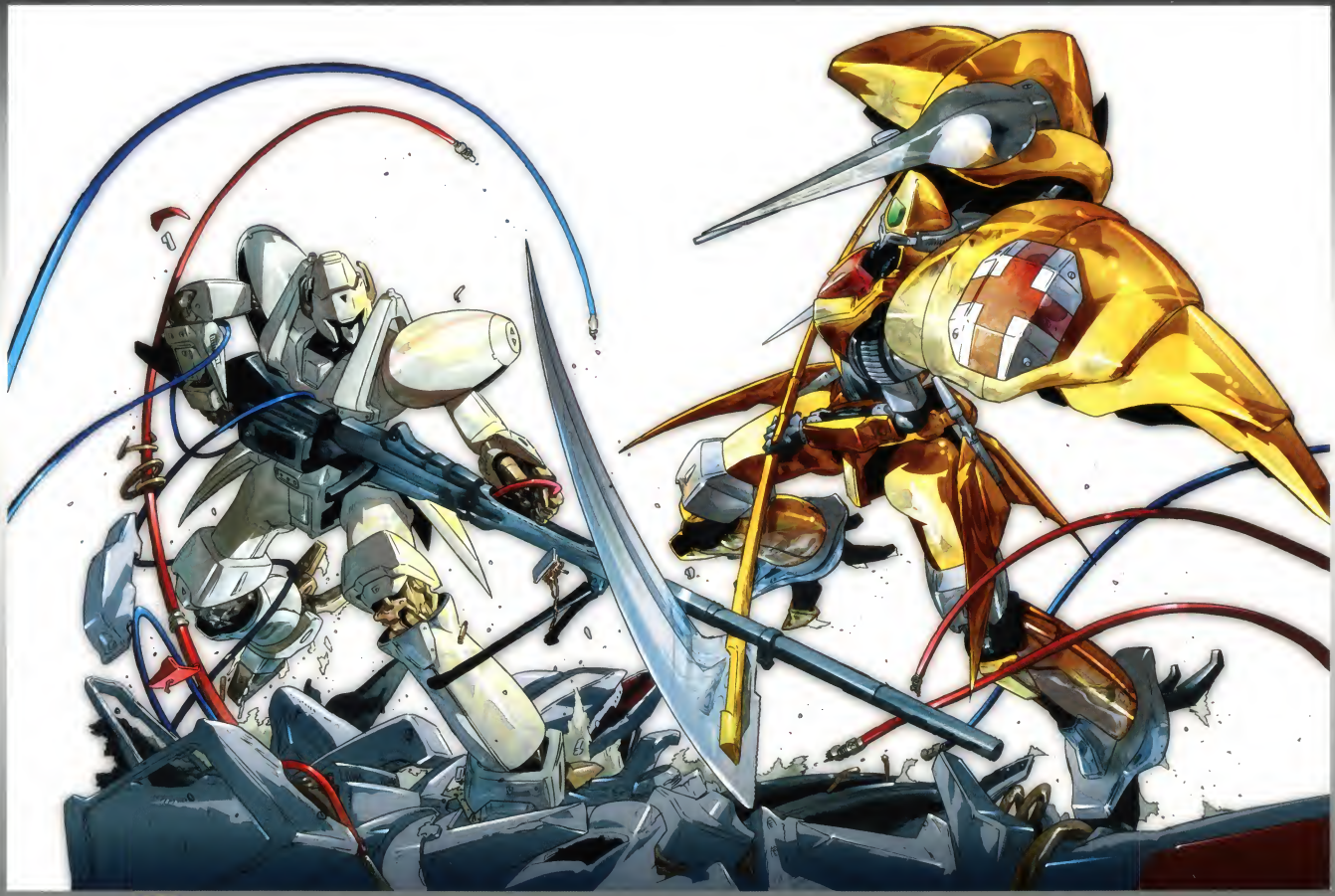
DESKS
デスクス

MID FLOSSER
ミッドフロッサー

AUX
アックス

SPACE SHIPS
艦船



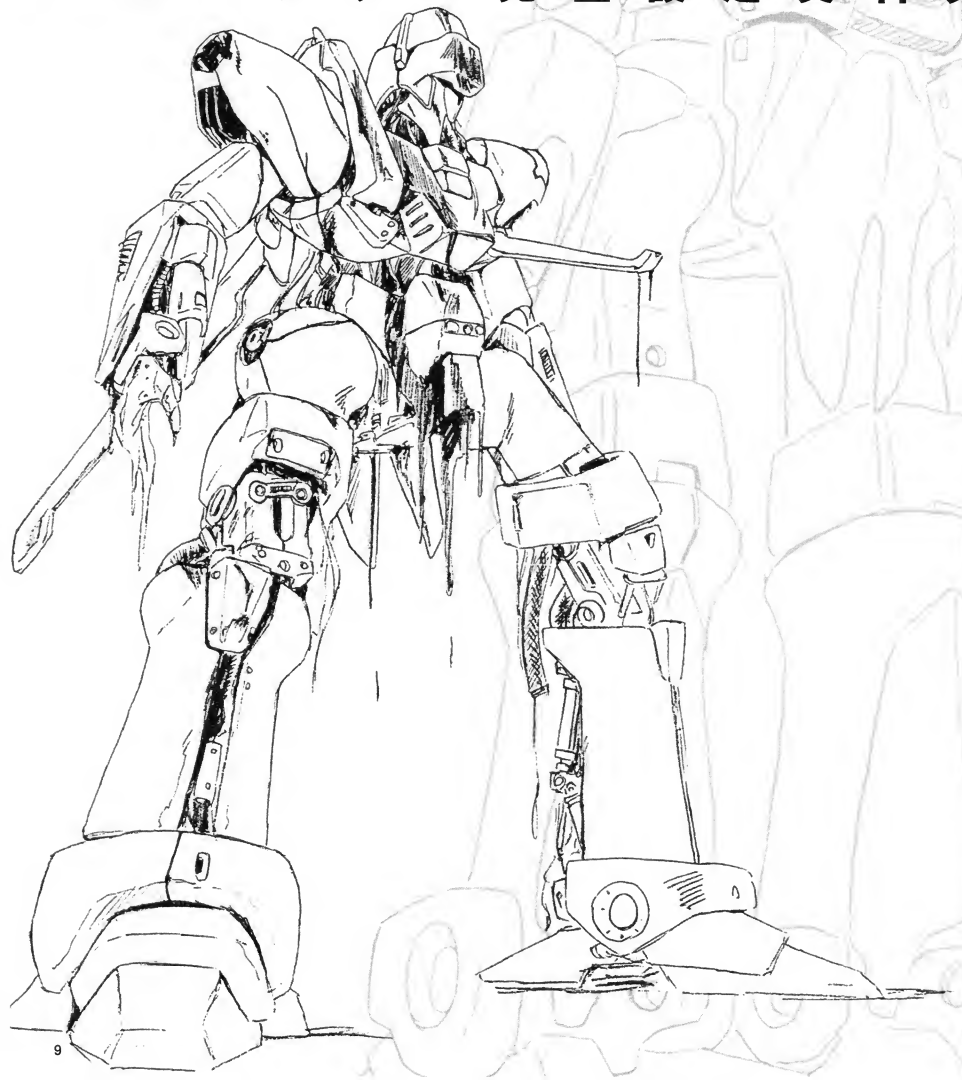


最終決戦の時は来た。死力を尽くし、スペックの限界以上に酷使して、ペンタゴナワールドの未来を掛けたエルガイムMk-I対オリジナルオージが対峙する。エルガイムMk-IIは既に倒れ、残骸と化してガストガルの地表に横たわる。機体を乗り換えたダバ・マイロードは、Mk-IIから引きはがしたバスターランチャーを、いま放とうと試みる。真のポセイダル（アマンダラ・カマンダラ）操るオリジナルオージは、彼の反撃にどう応えるのか……？

HEAVY METAL L-GAIM

重戦機エルガイム

ヘビーメタル完全設定資料集



本書の使い方

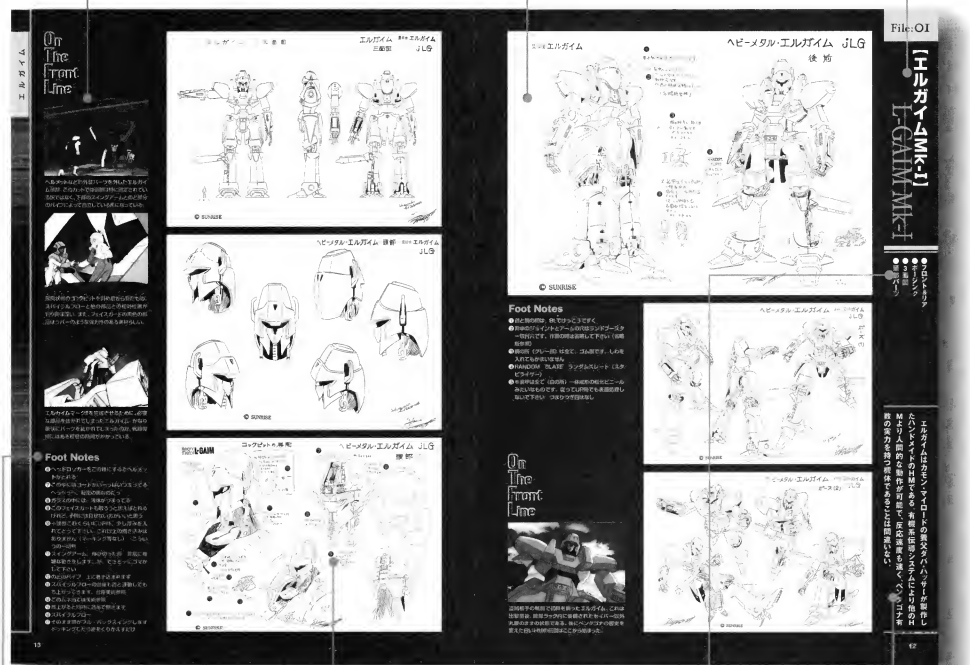
本書は「重戦機エルガイム」TVシリーズ（放映期間1984.02.04〜1985.02.23:キー局　名古屋テレビ:アニメーション制作　サンライズ）で使用されたメカニック設定のうち、現存するものに関し細大漏らさず収録いたしました。

原則的に当時使用された設定資料を、一切手を付けることなく、書き込み文字のすべてに至るまで再現しています。サイズによって読みにくい文字、表記に関しては、別欄に参照用テキストを用意いたしました。詳しくは下記をご参照下さい。

■On the Front Line／オンエア当時の映像をもとに、代表的な各メカニックの登場シーンを紹介。それぞれの設定が放映中にどのように使用されたのかを詳細にわたり、考察します。

■メイン設定資料です。放映当時に使用された資料を、そのまま掲載しています。書き文字、連絡事項、サインなども省略せず入っています。

■それぞれのファイル内容に関する表題です。



■Foot Notes／書き込み文字を、そのまま記述しました。設定資料上に記載されたノンブルと照合しています。誤字等を除き、原則的に表記は当時のママとなっています。

■ノンブル／読みづらい書き文字には、すべてノンブルを添付。別添囲みにあるテキストの番号と照合しています。

■それぞれのメカニックに関し、それぞれ掲載した詳細項目を列記しました。

■本文ボディブロック。それぞれのメカニックの本編上での概要、ポジショニング、用法などを、簡潔に解説しました。

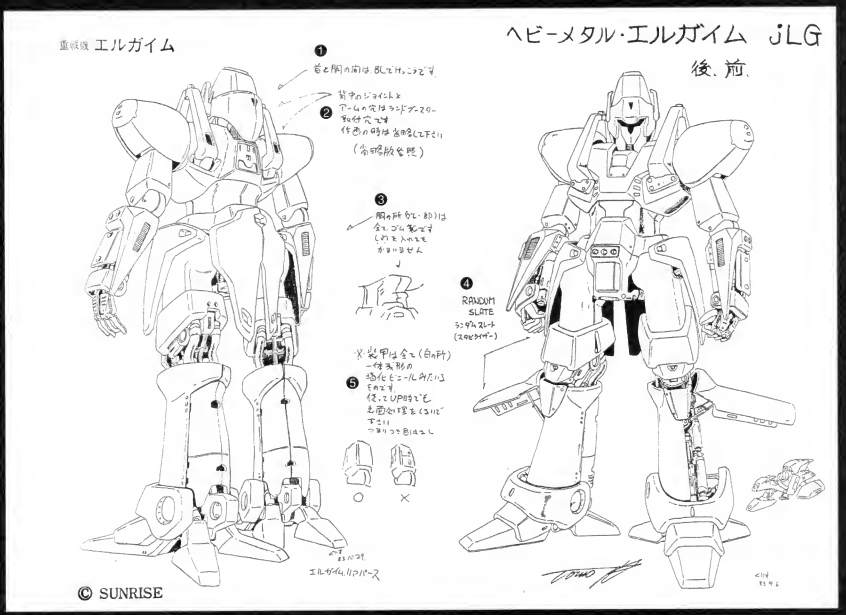
エルガイムMK-I＆MK-II

A-CLASS HEAVY METAL

【エルガイムMK-I】
L-GAIM Mk-I

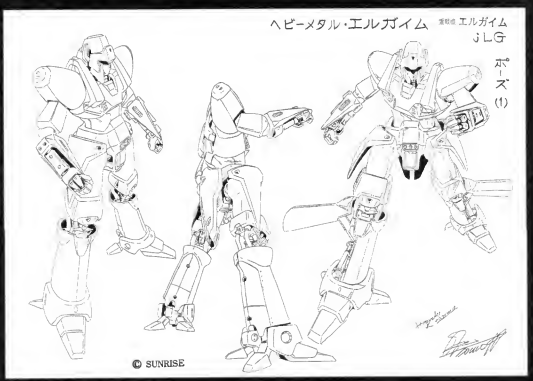
- フロント&リア
- ポージング
- 3面図
- 頭部パーツ

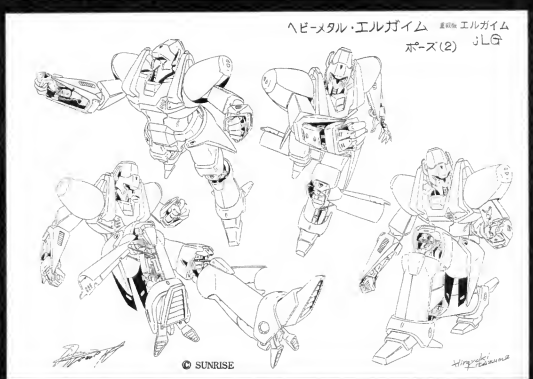
エルガイムは、ダバ・マイロードの養父であるダバ・ハッサーがガイラムに改良を加え完成させたHMである。有機系伝導システムの採用により他のHMより人間的な動作が可能で、反応速度も速くペンタゴナ有数の実力を持つ機体に仕上がっている。



Foot Notes

❶首と胴の間は、BLでけっこうです
❷背中のジョイントとアームの穴はランドブースター取付穴です。作画の時は省略して下さい（省略版参照）
❸胴の所（グレー部）は全て、ゴム製です。しわを入れてもかまいません
❹RANDUM SLATE　ランダムスレート（スタビライザー）
❺※装甲は全て（白の所）一体成形の塩化ビニールみたいなものです。従ってUP時でも表面処理しないで下さい。つまりつぎ目はなし





On The Front Line

盗賊相手の戦闘で初陣を飾ったエルガイム。これは出撃直後、腕部ラック内に装備されたセイバー以外丸腰のままの状態である。後にペンタゴナの歴史を変えた白いHMの伝説はここから始まった。（1話）

On The Front Line

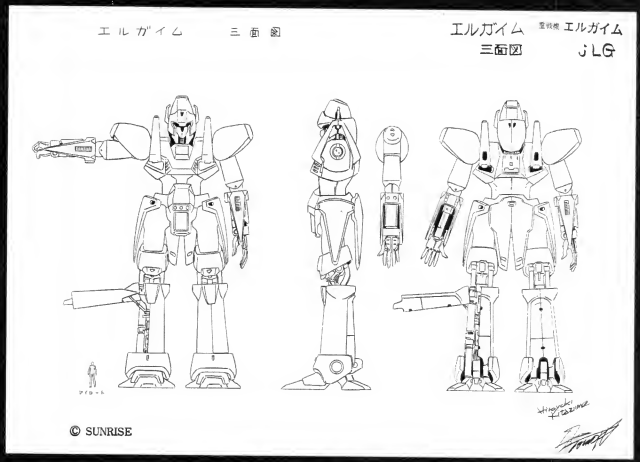
ヘルメットなどの外装パーツを外したエルガイム頭部。このカットでは頭部は特に固定されている訳ではなく、下部のスイングアームとのど部分のパイプによって自立している。(13話)

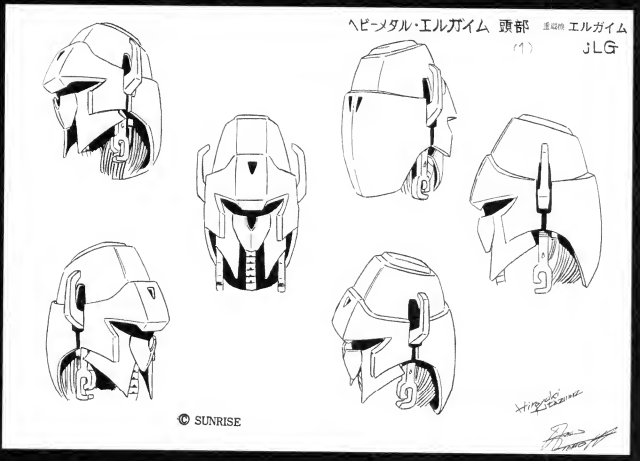
展開状態のコックピットを斜め前から見たもの。スパイラルフローと他の部品との相対位置が判り興味深い。フェイスガードの黒色の部品はラバーのような弾力性のある素材だ。(43話)

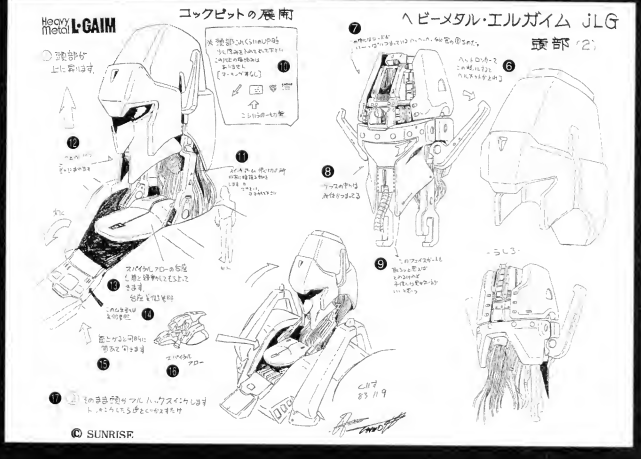
エルガイムマークⅡを完成させるために、必要な部品を抜かれてしまったエルガイム。かなり豪快にパーツを抜かれてしまったのか、戦線復帰にはある程度の時間がかかっている。(27話)

Foot Notes

⑥ヘッドロッカーをこの様にするとヘルメットがとれる
⑦この中にはコードがいーっぱいつまってる。へっへっへ、秘密の園なのだっ
⑧ガラスの中には、液体がつまってる
⑨このフェイスガードも取ろうと思えばとれるけれど、子供には見せない方がいいと思う
⑩※頭部これくらいのUP時、少し厚みを入れてやって下さい　これ以上の描き込みはありません（マーキング等なし）
こういうの一切無
⑪スイングアーム、伸び切った所。非常に複雑な動きをします、が、てきとーにゴマかして下さい
⑫のどのパイプ　上に巻き込まれます
⑬スパイラルフローの台座も首と連動しても ち上がってきます。台座美術参照
⑭このムネ当ては美術参照
⑮首上がると同時に首あて開きます
⑯スパイラルフロー
⑰そのまま頭がフル・バックスイングします。ドッキングしたら逆をくりかえすだけ

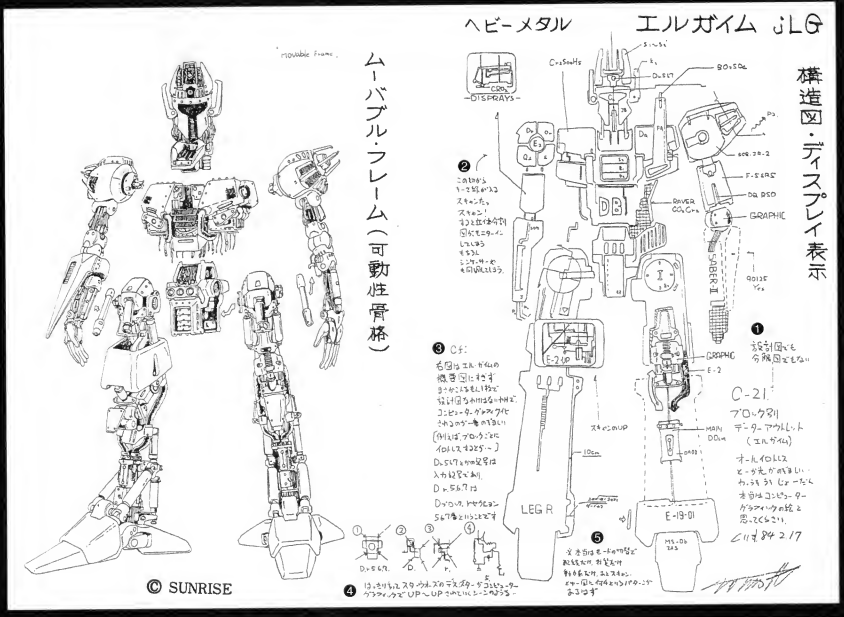






【エルガイムMk-Ⅱ】
L-GAIM Mk-Ⅱ

●ムーバル・フレーム
●サスペンション
●コクピット



エルガイムのムーバル・フレームは、ヤーマン族の技術の結晶であるガイラムを基本に、ダバ・ハッサーが独自の工夫を加えて完成させた。そのため非常に完成度の高いフレームとなっており、後のHMに大きな影響を及ぼしている。

Foot Notes

❶設計図でも分解図でもない
C21　ブロック別　データーアウトレット（エルガイム）
オールイロトレス、とーか光がのぞましい…わっうそ、うそ、じょーだん
本当はコンピューターグラフィックの絵と思ってくらさい

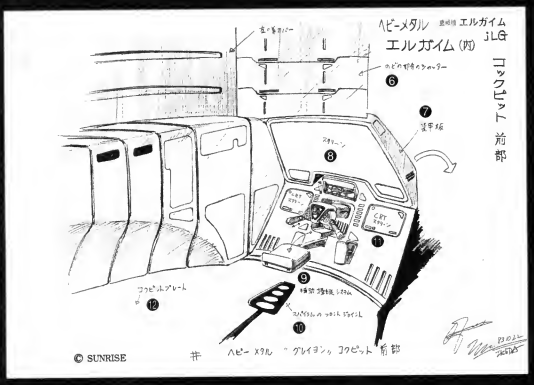
❷この辺からそーさ線が入る。スキャンだっ、スキャン！　すると立体分割図が、モニターインしてしまう　もちろんシーケンサーも同調してしまう

❸Cf:右図はエルガイムの概要図にすぎず、まさかこんなもん1枚で設計図なわけはないわけで、コンピューターグラフィック化されるのが一番のぞましい
（例えばブロックごとにイロトレスするとか…）
Dr567とかの記号は、入力記号であり、D.r.5.6.7.はDブロックrセクション567番ということ

❹はっきり言ってスターウォーズのデス・スターが、コンピューターグラフィックでUP～UPされていくシーンのような…

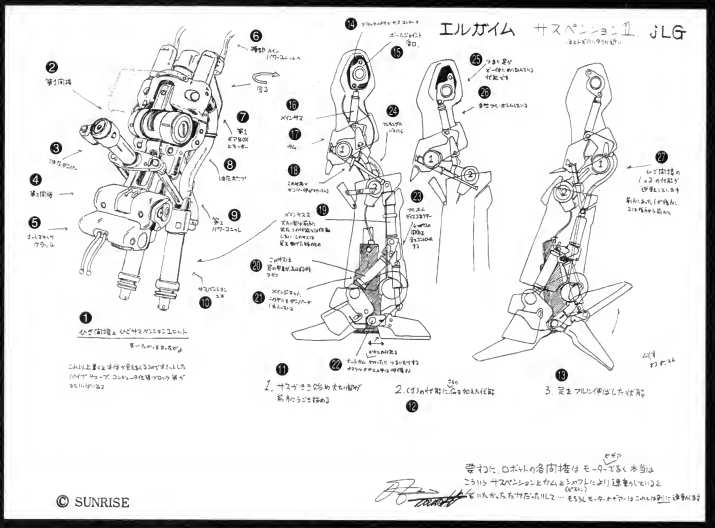
❺※本当は、モードの切り替えで配線だけ、材質だけ、動力系だけ、あとスキャン、とゆー風に何千というパターンがあるはず

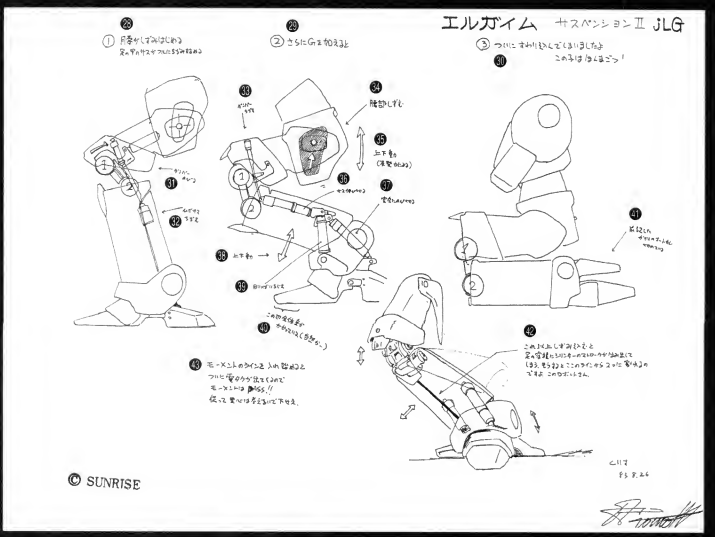
❻のどの部分のシャッター
❼装甲版
❽スクリーン
❾補助操縦システム
❿スパイラルのフロント
⓫CRTスクリーン
⓬コクピットプレート
⓭アゴのウラ側　コクピット天井
⓮アゴライン　右の首カバー
⓯首のスイングアーム位置
⓰コクピットプレート
⓱スパイラルのジョイント（フロントは密着しなくてもよい）
⓲下へおりるとロック装置が出る



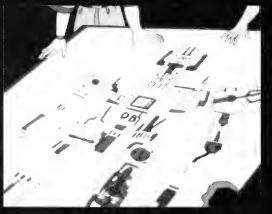
Foot Notes

❶ひざ関節とひざサスペンションユニット　まーたやっちまったぜよ これ以上書くと本体が見えなくなるのでオミットしたパイプ、チューブ、コンピュータ伝導ブロック等が、まだいっぱいある
❷第1関節
❸油圧ダンパー
❹第2関節
❺オートマチッククラッチ
❻腰部メインパワーユニットへ
❼第1ギアBOXとモーター
❽油圧ポンプ
❾第2パワーユニット
❿サスペンション2本
⓫1.サスがきき始め大たい部が前方にうごき始める
⓬2.（1）の状態に、さらにGを加えた状態
⓭3.足をフルに伸ばした状態
⓮ブラックの所がサス、ストローク
⓯ボールジョイント受口
⓰メインサス
⓱カム
⓲この状態でダンパー伸び切っている
⓳メインサス2　太たい部が前方に出た、この状態では作動しない。このサスは足を曲げた時のもの
⓴このサスは足の甲がふんばる時つかう
㉑メインジェット　この中にもダンパーが1本入っている
㉒オートカム　カカトの状態を切ったり、つないだりする。オマケにかかとと甲は伸縮する
㉓フルオートディスコネクター　6つのサスの関係を全てコントロールする
㉔フレキシブルジョイント
㉕つまり、足が胴体にめりこんでいる状態です
㉖当然フル・ボトムしている
㉗ひざ関節の1&2の状態が逆転しています。前方にあった1が後方に、2が後方から前方に
㉘1腰がしずみはじめる。足の甲のサスがフルにちぢみ始める
㉙2さらにGを加えると
㉚3ついにすわり込んでしまいましたよ。この子はほんまごつ！
㉛ダンパーのびる
㉜ひざサスちぢむ
㉝ダンパーちぢむ
㉞腰部しずむ
㉟上下動（反発力による）
㊱サス伸び切る
㊲完全にのび切る
㊳上下動
㊴目いっぱいちぢむ
㊵この辺全体重がかかっている（当然か…）
㊶前記したかかとのオートカム　切れている
㊷これ以上しずみ込むと足の容積にシリンダーのストロークがはみ出してしまう。そうするとここのラインから2つに割れるのですよ、このロボットさん
㊸モーメントのラインを入れ始めるとついに電タクが出てくるのでモーメントはPASS!!　従って重心は考えないで下せえ





On The Front Line



エルガイムの構造図をディスプレイに写し、反乱軍主要のメンバーにブリーフィングを行っているダバ。エルガイムへ加えられた工夫の1つは、量産化を考慮した構造そのものである。（13話）

外装パーツを外し、整備を兼ねた調査を行う反乱軍。上図では手首や太腿部の合理的な構造が見て取れるが、しかしその中に見え隠れするヤーマン技術に反発するメカニックも存在した。（13話）

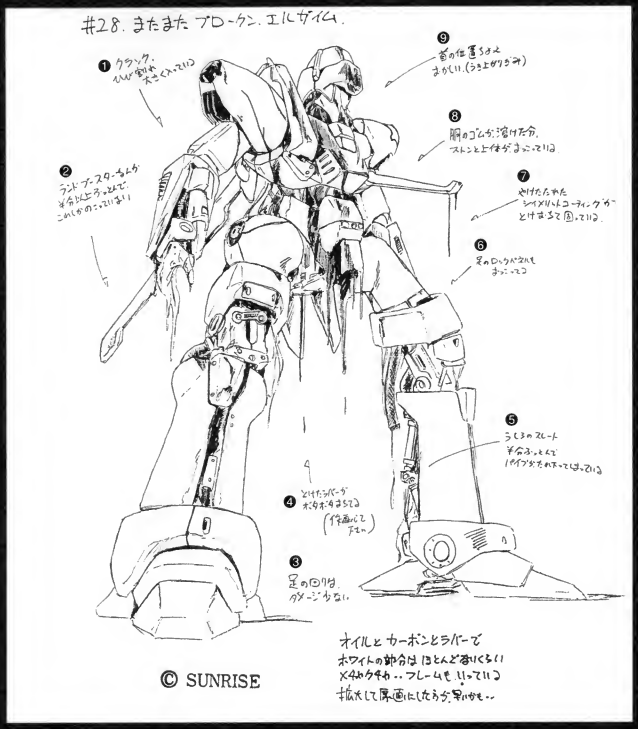
【エルガイムMk-I】
L-GAIM Mk-I

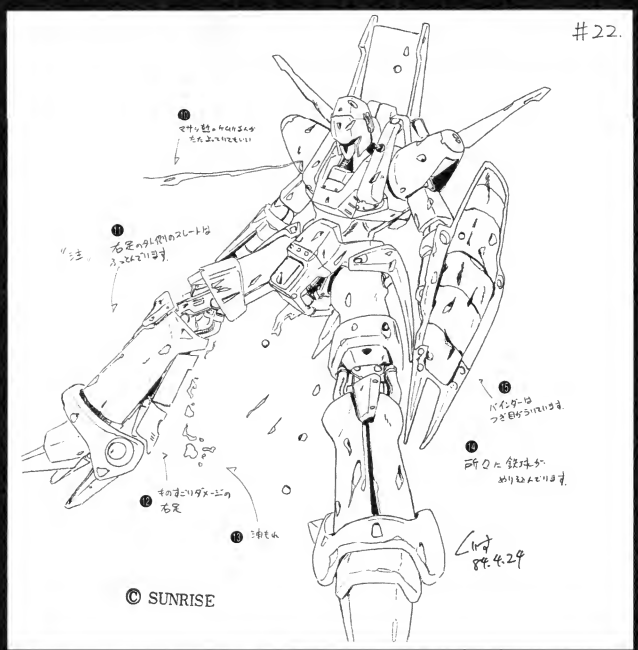
- ダメージ&ブロークン
- 肩付ライト
- ワイヤー
- スパイラル・ブースター

いかに完成度の高いエルガイムでも、兵器という戦う機械である以上、ダメージも受ければ装備も必要になってくる。ここではダメージを受けたエルガイムと、兵器以外の装備で他のHMと共通のものをご紹介する。

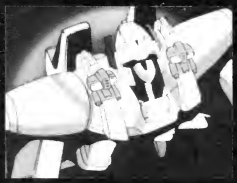
Foot Notes

❶クランク　ひび割れ大きくなっている
❷ランドブースターなんか半分以上ふっとんで、これしかのこっていない
❸足の回りはダメージ少ない
❹とけたラバーがボタボタおちている（作画して下さい）
❺うしろのスレート　半分ふっとんでパイプがたれ下がってしまっている
❻足のロックパネルもおっこってる
❼やけただれたシイメリットコーティングがとけおちて固まっている
❽胴のゴムが溶けた分、ストンと上体がおっこっている
❾首の位置ちょっとおかしい（うき上がりぎみ）
❿マサツ熱のケムリなんかただよっていてもいい
⓫右足の外側のスレートはふっとんでいます
⓬ものすごいダメージの右足
⓭油もれ
⓮所々に鉄球がめり込んでいます
⓯バインダーはつき目がういています
⓰エルガイムがつけた所
⓱太モモのダクトが下ります。ひざを固定して宇宙空間で足がちぎれるのを防ぎます。ひざ曲りません
⓲ボールジョイントで自由に動く
⓳収納時ちぢむ（幅）だけ



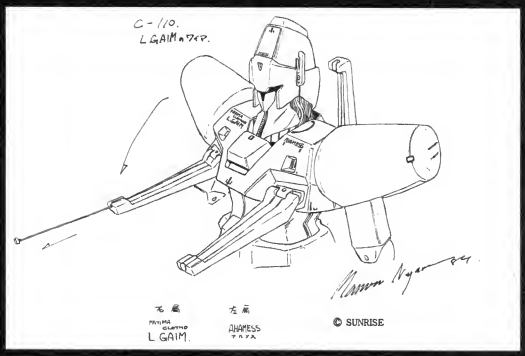


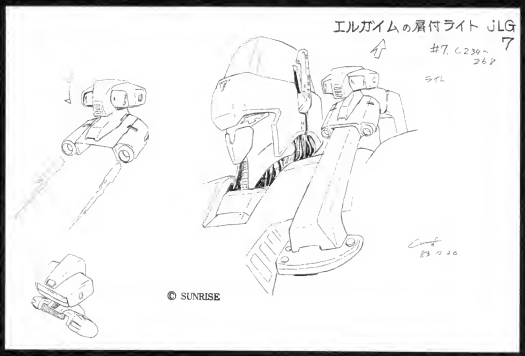
On The Front Line

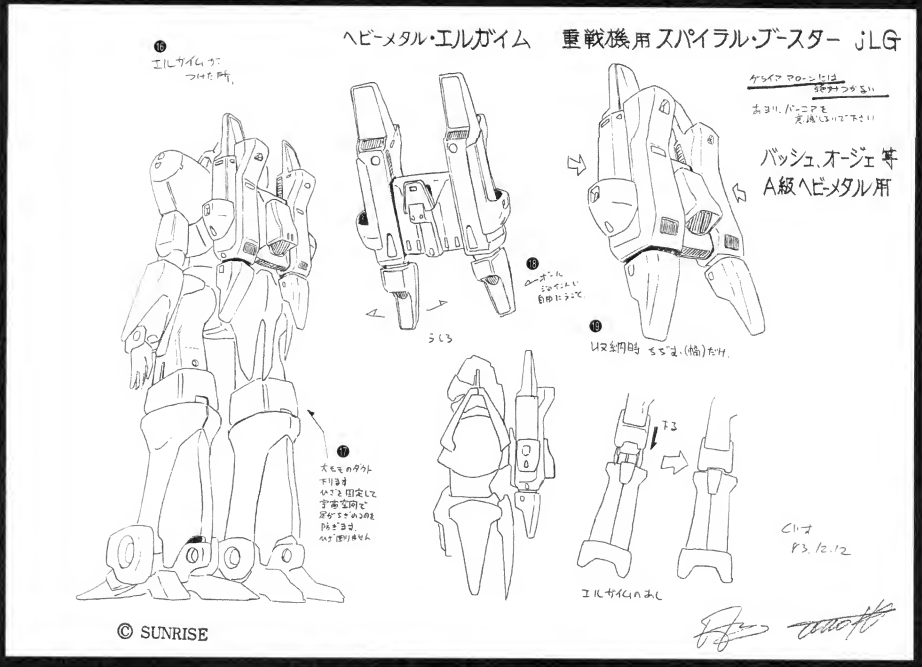


肩付ライトを両側に2基装備して出撃するエルガイム。ごく普通のライトにエンジンを取り付けただけの代物だが、良く言えば手品、悪く言えば詐術・詐欺のタネとして大活躍した機材である。(13話)

格納庫内のラックに引っ掛けてある状態のブースター。ダバたちがハイジャックしたトランスポーターの格納庫でのカットで、標準型の接続装置を備えていたため、エルガイムでも問題なく使用できた。(6話)



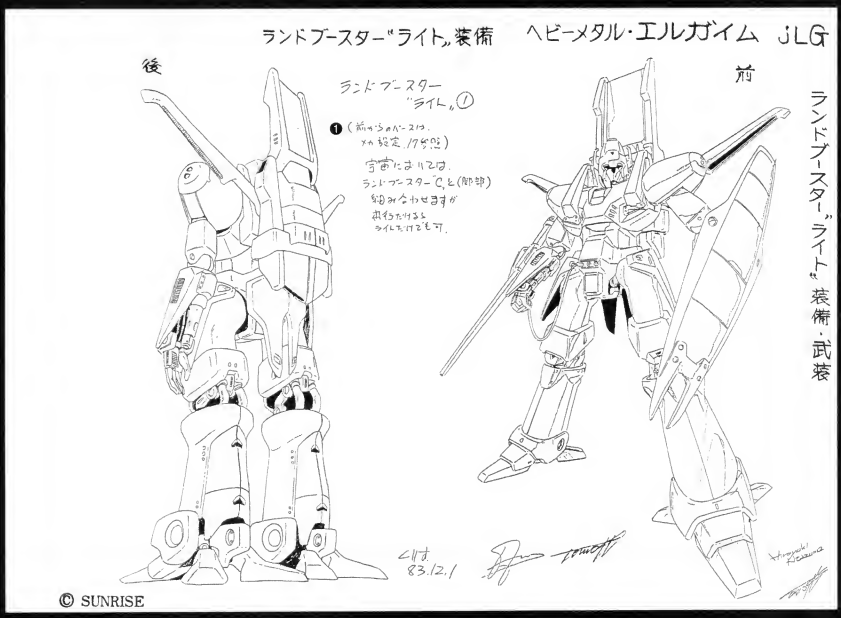




【エルガイムMk-I】
L-GAIM Mk-I

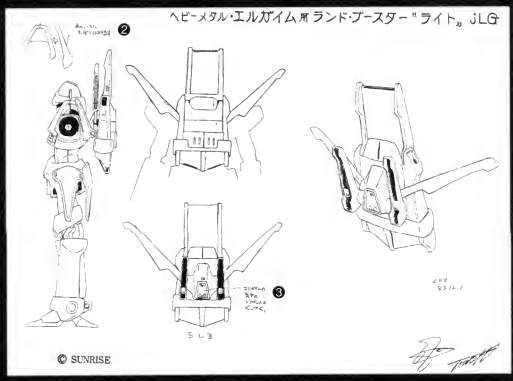
●ランドブースター・ライト
●武装関係

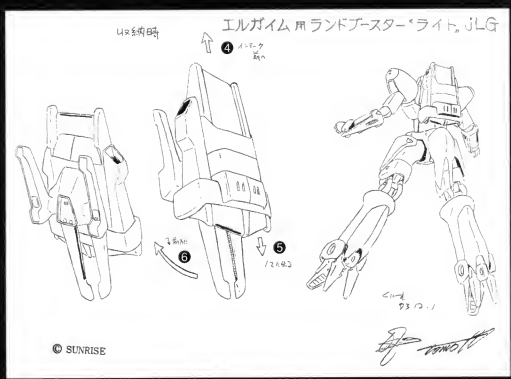
エルガイムを含めたすべてのHMは、武器を運用するためのプラットフォームと言える。ここではエルガイムをより機動的なプラットフォームにするランドブースター・ライトと、運用目的である数々の武装をまとめてみよう。

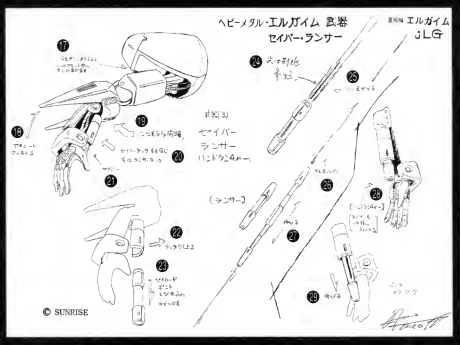


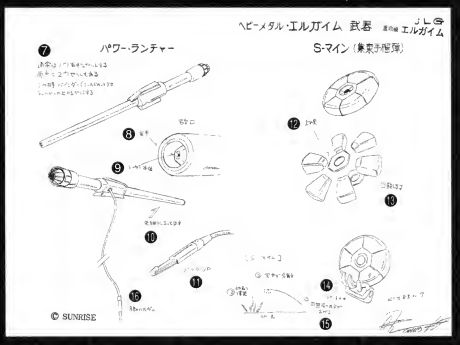
Foot Notes

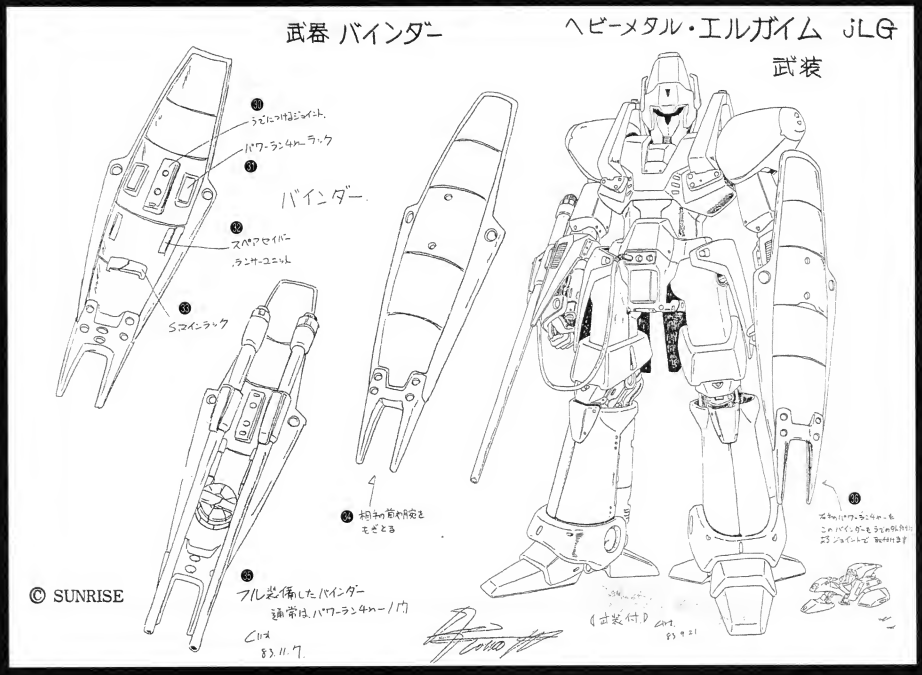
❶（前からのパースはメカ設定17参照）宇宙においては、ランドブースターC と（脚部）組み合わせますが飛行だけならライトだけでも可
❷肩のレールにすっぽりはまります
❸エルガイムの背中のジョイントとくっつく
❹インテーク前へ
❺ノズル出る
❻翼前方に
❼通常は1門右手にセットする。両手に2門セットもある。この時バインダー（シールドのこと）はランチャーの上からセットする
❽装甲
❾レーザー本体
❿先細りになってます
⓫プラグUP
⓬止め具
⓭四散します
⓮ロボットの手
⓯1円盤投げのようになげる　2空中で分解　3地表で爆発
⓰腰のバルヴへ
⓱うでがここまで上がると、ここのプレート中におし込まれます
⓲アキュート　ブンなぐる
⓳ここにもう1つ関節
⓴セイバーラック左も同じ　左はランサーラック
㉑セイバー
㉒ラック少し上がる
㉓セイバーがポンととび出るので手でつかむ
㉔光は別紙参照
㉕セイバー光が出る
㉖下と長さは同じ
㉗伸びる
㉘ハンドランチャー　ランサーもこの様に入っている
㉙伸びる
㉚うでにつけるジョイント
㉛パワーランチャーラック
㉜スペアセイバー　ランサーユニット
㉝S．マインラック
㉞相手の首や腕をもぎとる
㉟フル装備したバインダー　通常はパワーランチャー1門
㊱右手のパワーランチャーもこのバインダーもうでの外側にある。ジョイントで取付けます











On The Front Line

最後の力を振り絞り、ギワザ艦隊に向けてバスターランチャーを発砲するエルガイム。この一撃が歴史を変えたが、同時にこれがエルガイム最後の一撃にもなった。(54話)

セイバーと腕部セイバーラックのアップ。この位置へのセイバー収納は、非常に理に適っている。なお、写真では上側にあたるシリンダーは破損している。(7話)

バインダーの先端でグライアを殴りつけたカット。最初からHMの首や手をもぎ取るべく設計されただけのことはあり、かなり効果を上げた戦法である。(7話)

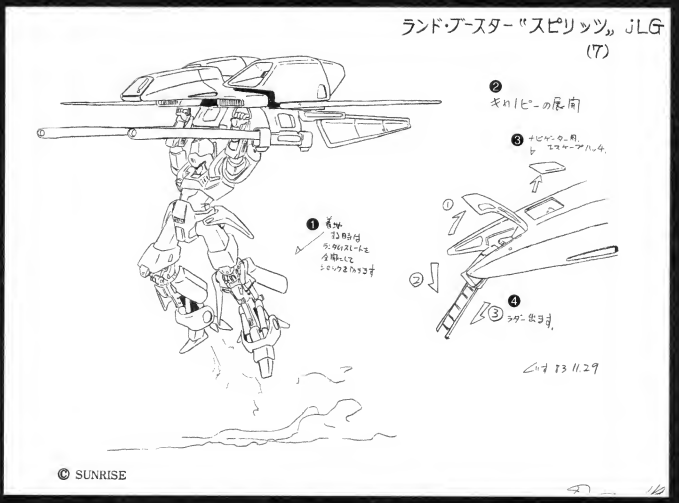
【エルガイムMK-I】
L-GAIM Mk-I

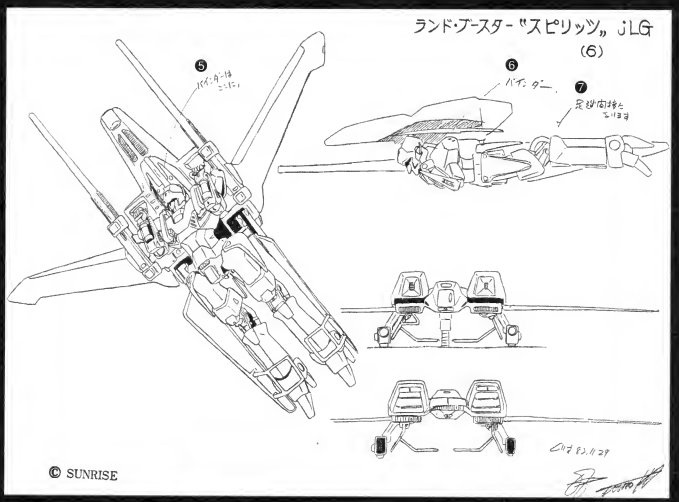
●ランド・ブースター スピリッツ

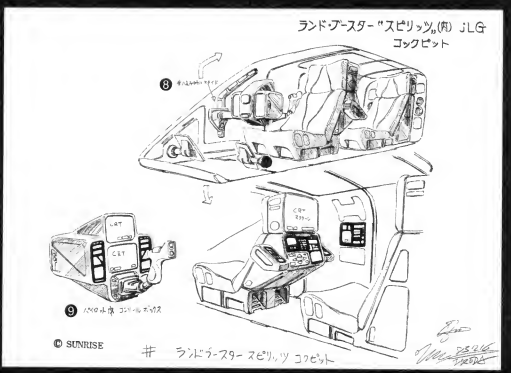
ランド・ブースター スピリッツは、エルガイム専用の支援ユニットと言うわけではないが、遠隔地への高速展開や火力支援などに欠かせない存在である。パワーランチャー2門を装備し、単体でも高速戦闘機として運用できる。

Foot Notes

❶着地する時はランダムスレートを全開にしてショックを防ぎます
❷キャノピーの展開
❸ナビゲーター用エスケープハッチ
❹ラダー出ます
❺バインダーはここに
❻バインダー
❼足　逆関節になります
❽乗り込み時にスライド
❾パイロット席　コンソールボックス
❿パイプ製
⓫フロッサーノズル
⓬ヘビーメタルがぶら下がる取っ手
⓭砲　内側に
⓮ひっこむ
⓯このすきまがなくなる
⓰メインエンジンが少し下がります
⓱下がると翼のロックがとれて、翼が前方に移動します
⓲ソーラーパネルが90度内側に入り、前方にスライドします
⓳砲の基部が脚になります





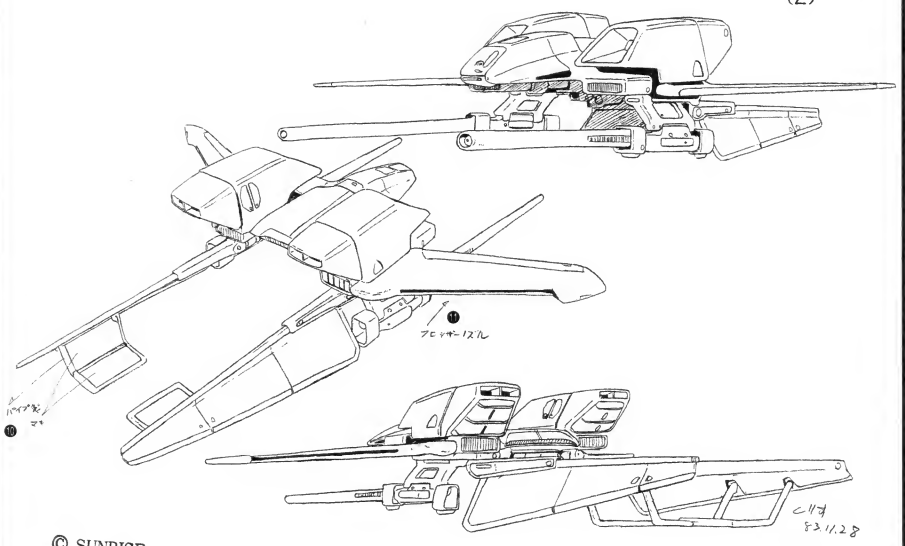


On The Front Line

宇宙空間でエルガイムを支援するスピリッツ。宇宙ではエルガイムと別々に戦う事が多かったが、このような戦い方をした例もある。(38話)

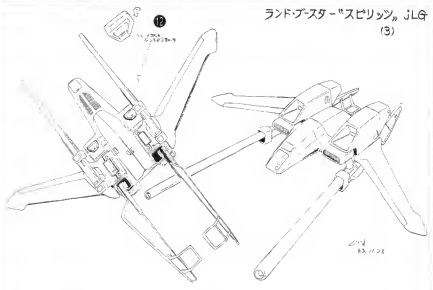
損害を受け緊急着陸を試みるスピリッツ。ランチャー基部が着陸脚になっているため、ランチャーさえ無事なら胴体着陸にはならない。(47話)

ランド・ブースター "スピリッツ" JLG (2)



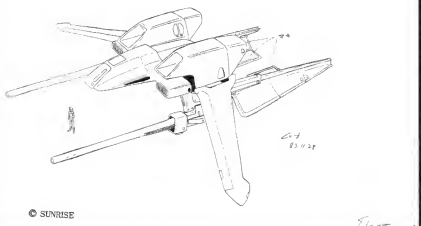
© SUNRISE

ランド・ブースター "スピリッツ" JLG (3)



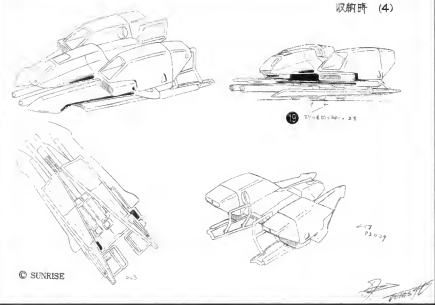
© SUNRISE

ランド・ブースター "スピリッツ" JLG (1)



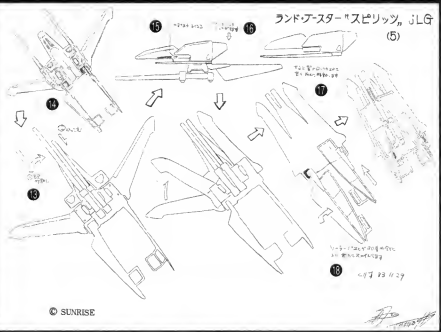
© SUNRISE

ランド・ブースター "スピリッツ" JLG 収納時 (4)



© SUNRISE

ランド・ブースター "スピリッツ" JLG (5)

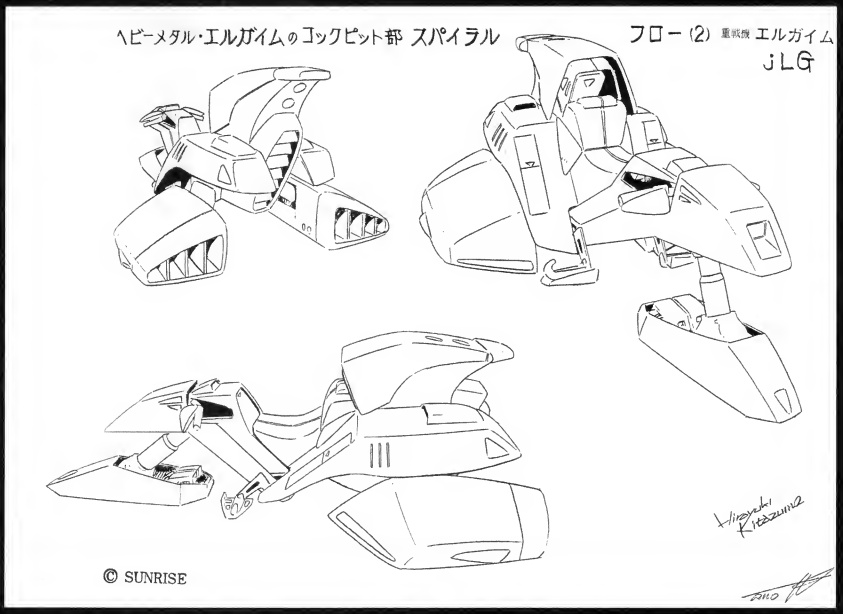


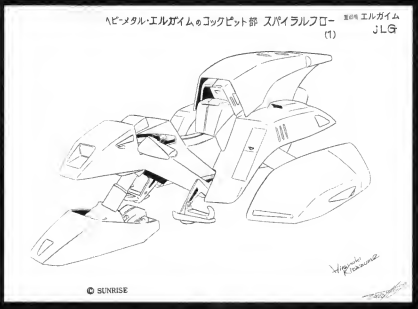
© SUNRISE

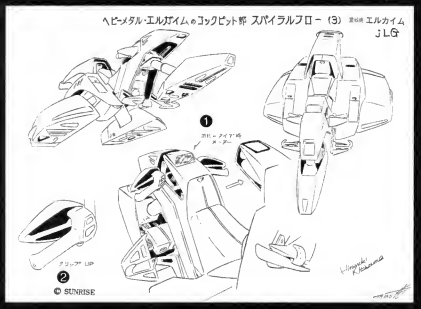
【エルガイムMk-I】
L-GAIM Mk-I

●スパイラルフロー・フリッカ

ヤーマンの独自技術であるスパイラルフローシステムは、エルガイムに270度近い視界と完璧に近い耐G能力を提供する操縦メカニズムである。これにより、エルガイムは他のHMと比較にならない操縦性の高さを実現している。

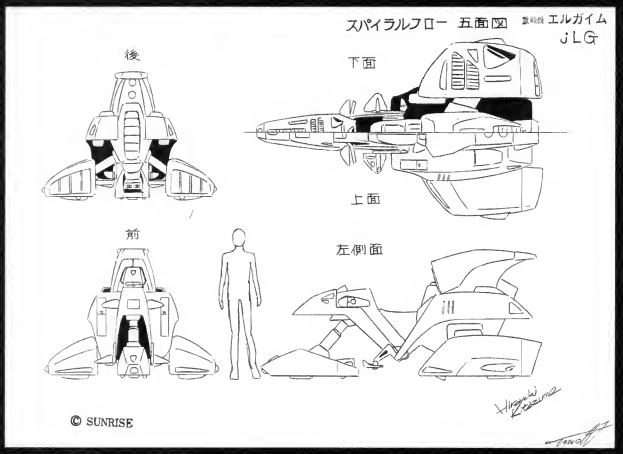


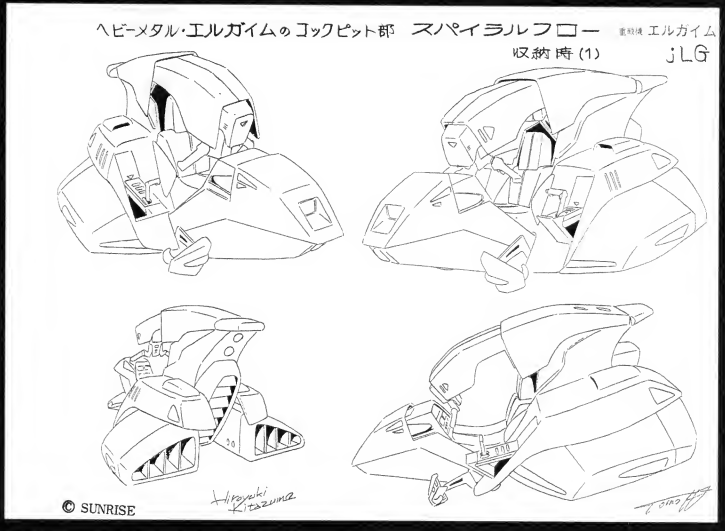


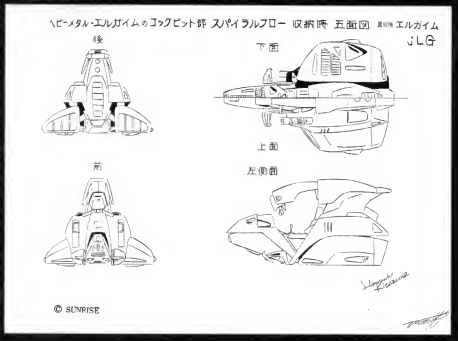


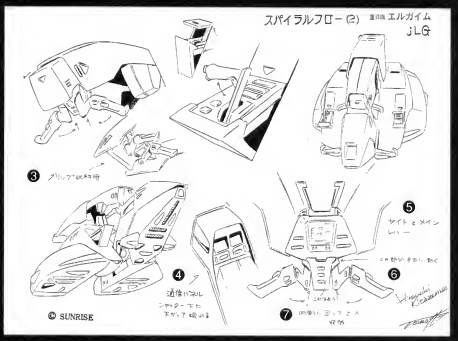
Foot Notes

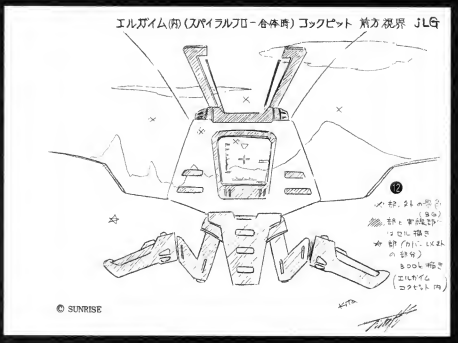
❶ホバータイプ時メーター
❷グリップUP
❸グリップ収納時
❹通信パネル　シャッター下に下がって現れる
❺サイトとメインレバー
❻この部分　自由に動く
❼内側に回って上へ収納
❽1.シートが下がり、ステップが前へ移動
❾2.グリップ、メーターが収納され力ウリングが後退する
❿3.後部カバーが上がり、コンソールが前にのびる。シートが延び各エンジン部分が縮む
⓫4.コンソールよりグリップが下がるサイドより補助レバーが出る　前部シャッター開き、通信パネル出る
⓬※部、外の景色　斜線部と実線部はセル描き　☆部（カバー以外の部分）BOOK描き（エルガイム　コクピット内）

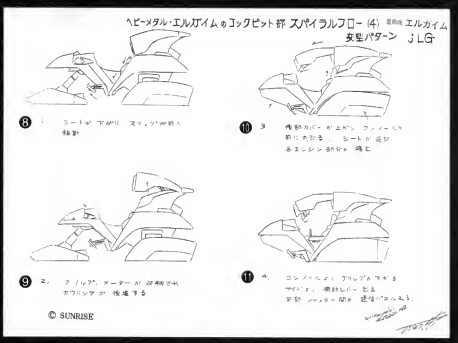












On The Front Line

変形開始直後のスパイラルフロー。⑨と⑩の間に位置するカットで、各エンジンの収納よりもコンソールの展開の方が先になっている。コクピットモジュールとして何を重視しているのか判断できる。(36話)

エルガイム本体に収納されるスパイラルフロー。首の下に入り込む寸前のカットで、このカットの段階ではスパイラルフローを支える台座はまだ上部に位置しており、首の沈み込みに連動して下部へと移動する。(36話)

【エルガイムMk-Ⅱ】
L-GAIM Mk-Ⅱ

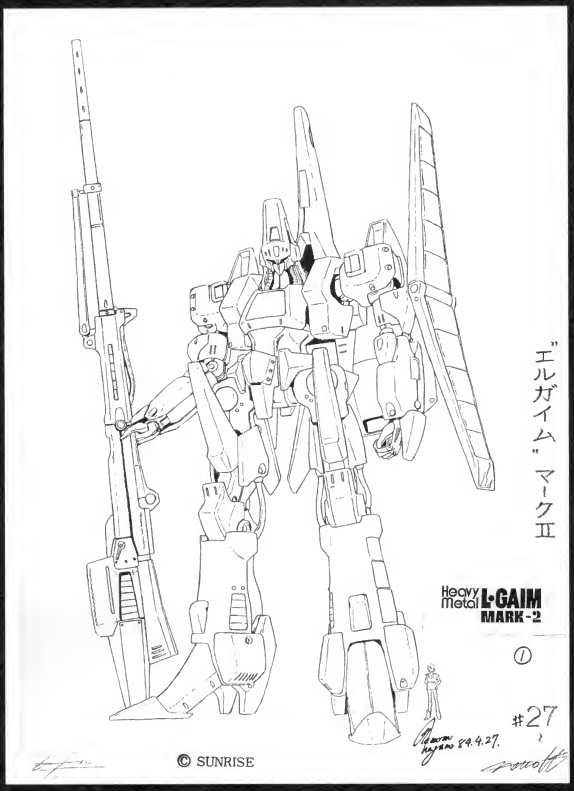
●フロント&リア
●ムーバル・フレーム

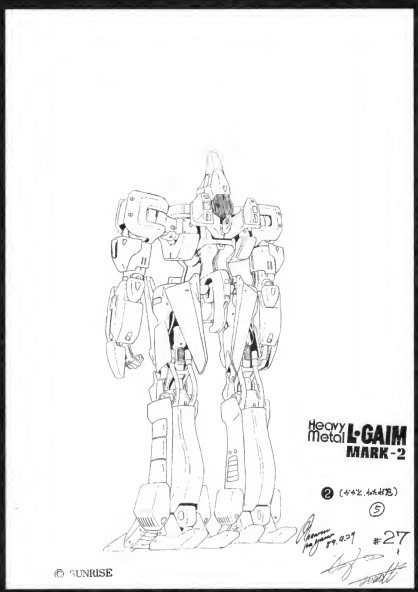
エルガイムマークⅡは、ディザードの強い影響の下に開発されたHMアモンデュール・スタックを改装した機体である。最大の特徴はランドブースターへの変形機構を有することで、それによりマークⅡは前代未聞の変形HMとして完成した。

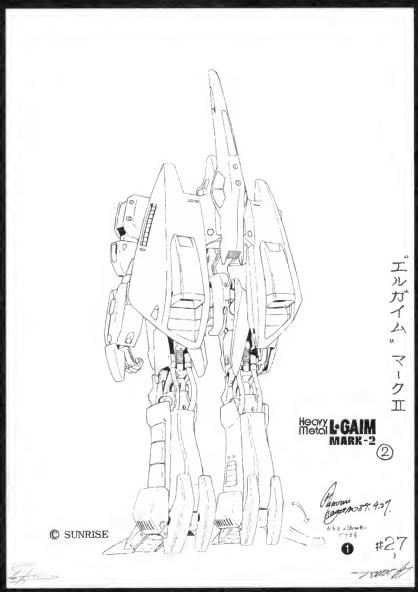
On The Front Line

マークⅡ左肩のアップ。入っている刻印の文字はCAMON MYROAD PENTAGONA -KINGS-と読むことが出来る。(36話)

背面のフロッサーユニット全開状態。マークⅡというHMを革新的な存在にしている変形機構は、極論すれば、この部品の持つ性能を生かすことで実現しているとも言える。(46話)

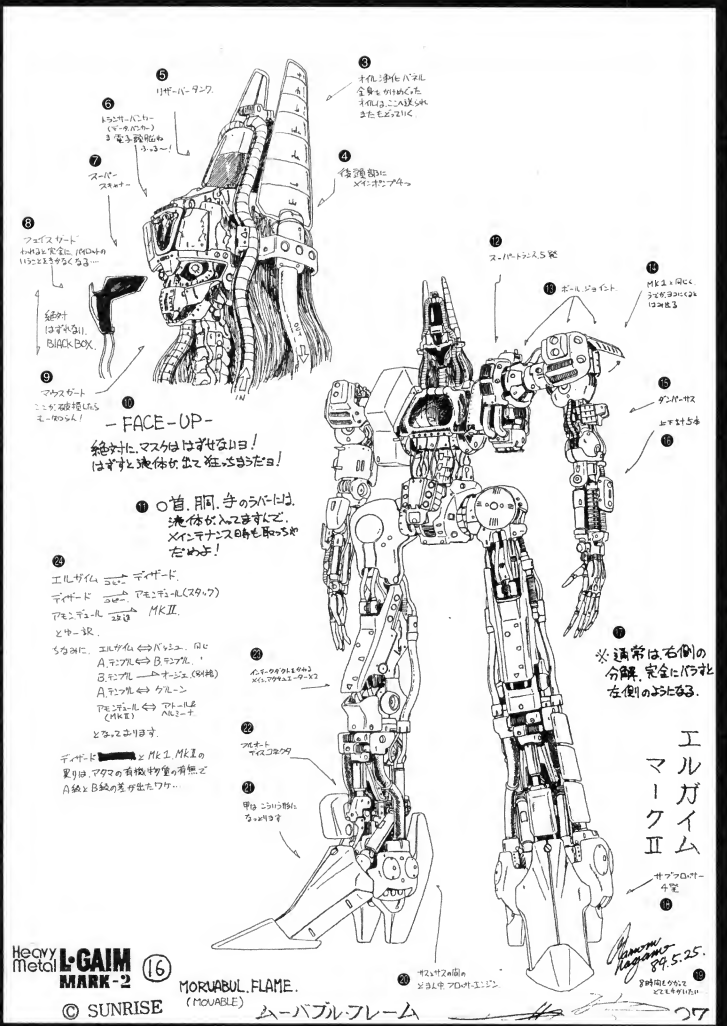






Foot Notes

❶かかと　2通りの形にできます
❷かかと、ねた状態
❸オイル浄化パネル　全身をかけめぐったオイルは、ここへ送られ、またもどっていく
❹後頭部にメインボンブ4つ
❺リザーバータンク
❻トランサーバンカー（データバンカー）ま、電子頭脳ね。ふっる〜！
❼スーパースキャナー
❽フェイスガード　われると完全に、パイロットのいうことをきかなくなる…
絶対はずれない　BLACK BOX
❾マウスガード　ここが破損したら、もー知らん！
❿−FACE　UP−　絶対マスクははずせないヨ！　はずすと液体が出て狂っちまうだヨ！
⓫○首、胴、手のラバーには、液体が入ってますんで、メンテナンス時も取っちゃだめよ！
⓬スーパートランス　5発
⓭ボール・ジョイント
⓮Mk-Ⅰと同じく、うでがヨコにくるとはみ出る
⓯ダンパーサス
⓰上下計5本
⓱※通常は、右側の分解、完全にバラすと左側のようになる
⓲サブフロッサー4発
⓳8時間もかかった。とても手がいたい……
⓴サスとサスの間のどまん中、フロッサーエンジン
㉑甲は、こういう形になっとります
㉒フルーオート　ディスコネクタ
㉓インテークダクトをかねるメイン・アクチュエーター×2
㉔エルガイム→（コピー）ディザード
ディザード→（コピー）アモン・デュール（スタック）
アモン・デュール→（改造）Mk-Ⅱ
とゆー訳
ちなみに、エルガイム←→バッシュ　同じ
A.テンプル←→B.テンプル　同じ
B.テンプル←→オージェ（別格）
A.テンプル←→グルーン
アモン・デュール（Mk-Ⅱ）←→アトール&ヘルミーナ
となっております
ディザードとMk-Ⅰ、Mk-Ⅱの異なりは、アタマの有機物質の有無で、A級とB級の差が出たワケ…



On The Front Line

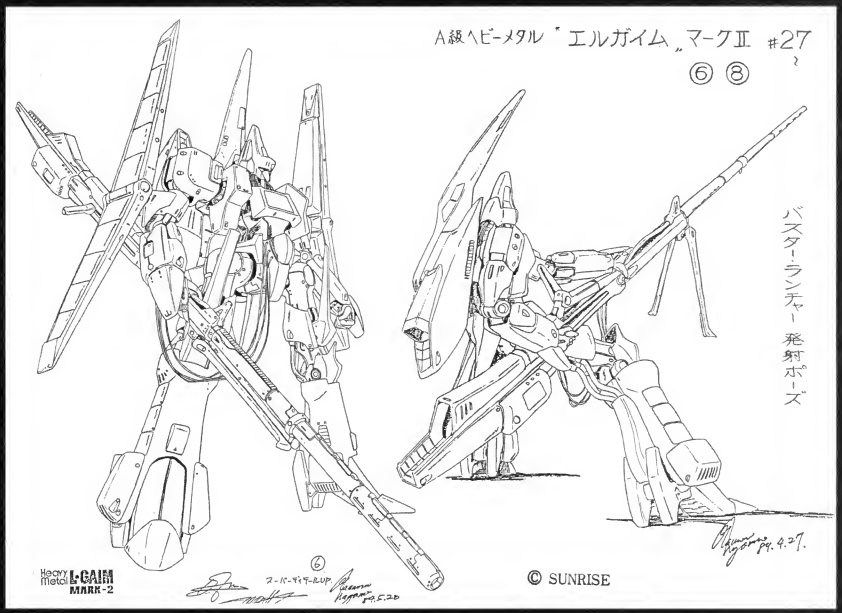
腕部ムーバル・フレームのアップその1。肩の下から二の腕の付け根に相当する部分で、腕全体を回す機構になる。この部分はあまり広い可動は要求されていない？（37話）

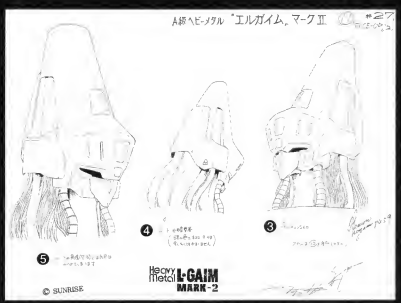
腕部ムーバル・フレームのアップその2。おおむね肘に相当する部分で、この部分の可動範囲は人間より広い。間接軸の位置とシリンダーとの関係に注目。（37話）

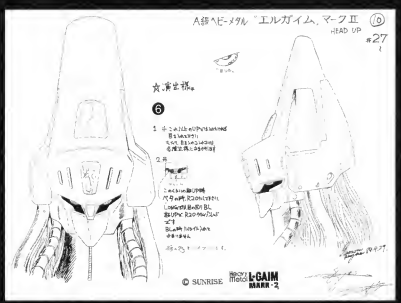
ムーバル・フレームが露出している股関節のアップ。アーマーは前方にのみ取り付けられている。コネクター部分の穴の浅さは内側に開くカバーのためか？（50話）

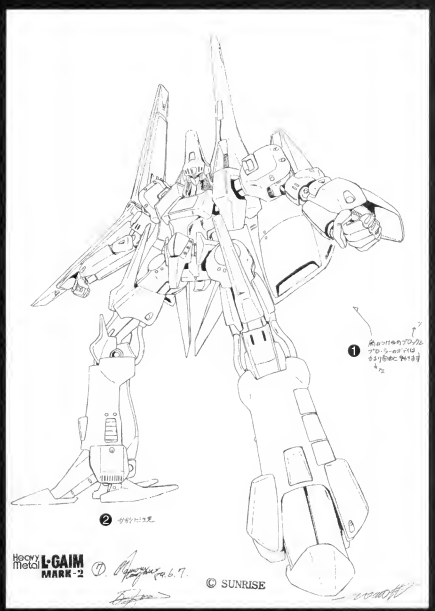
【エルガイムMk-II】
L-GAIM Mk-II

●ポージング
●頭部、膝、上胸
●コクピット









エルガイムマークIIには、もう1つの独自のメカニズムとして360度スクリーンが搭載されている。エルガイムでは搭載に至らなかったこのシステムとスパイラルフローを組み合わせ、マークIIは完璧な操作性と耐G性能を実現した。

Foot Notes

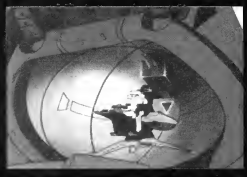
❶肩のつけねのブロックとブローラーのボディはかなり自由に動きます
❷かかとに注意
❸アゴのようなもの　フカンは⑦を参照して下さい
❹コード　省略参考（暗い色ですのでタッチは全くなくてもかまいません）
❺この角度（7・3）では片目はかくれてしまいます
❻演出様

1．※これ以上のUPでは入れたければ目を入れて下さい。ただし、目を入れる入れないは各演出様におまかせします
2．※このくらいの超UP時、ペタの所R20にして下さい
LONGでは目の回りBL、超UPでR20クリムゾンレッドです。BLの所、ハイライト入れてかまいません。
額の処もハイライトです

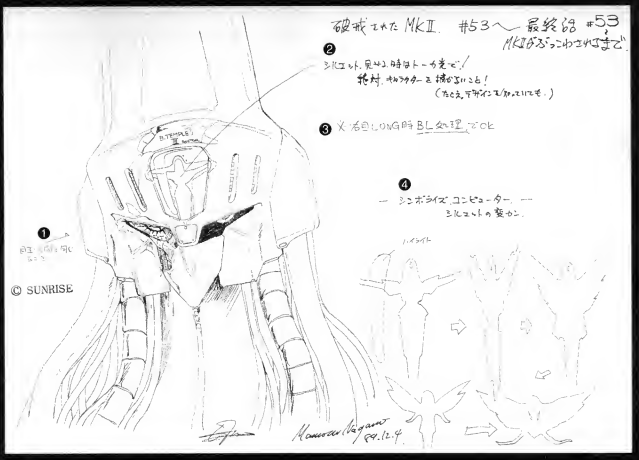
On The Front Line

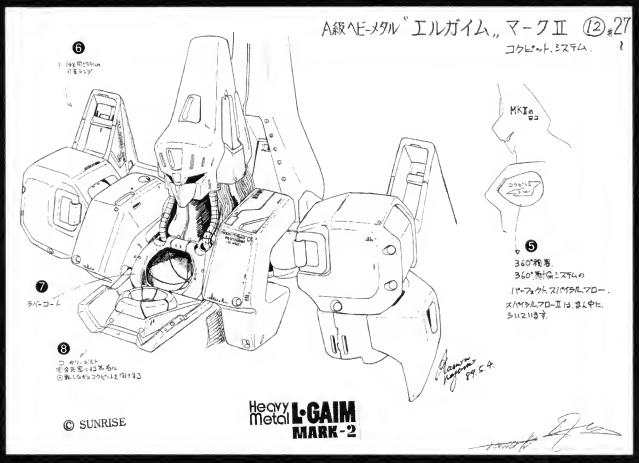
マークⅡ完成直後の首筋。通常の状態よりも少々首筋が伸び、ケーブルも乱れているが、首回りのケーブルやカバーなどの処理方法が伺える貴重なーシーン。(27話)

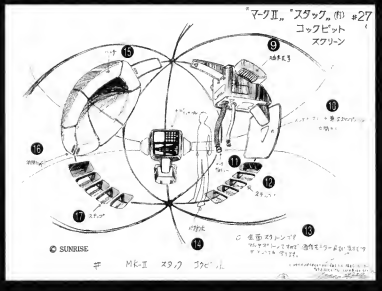
マークⅡの首筋の部品と人間との対比。元々マークⅡは他のHMより肩から上のサイズが一回り大きいが、人間と比較するとその巨大さが際立って見える。(44話)



コクピット周辺のアップ。ハッチが閉まる直前のカットだが、ハッチの周囲がラバーで覆われているのがわかる。ケーブルが当たる部分にへこみがついているのに注目。(31話)





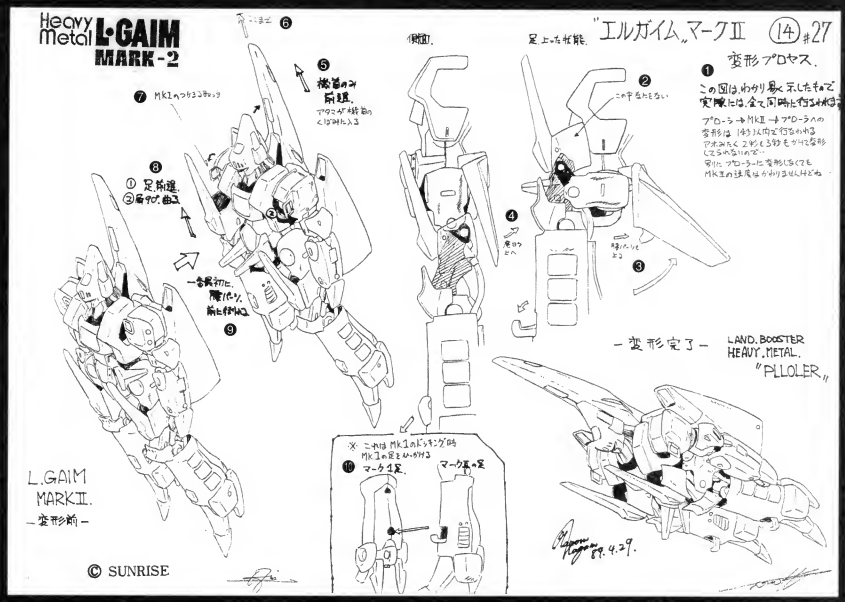


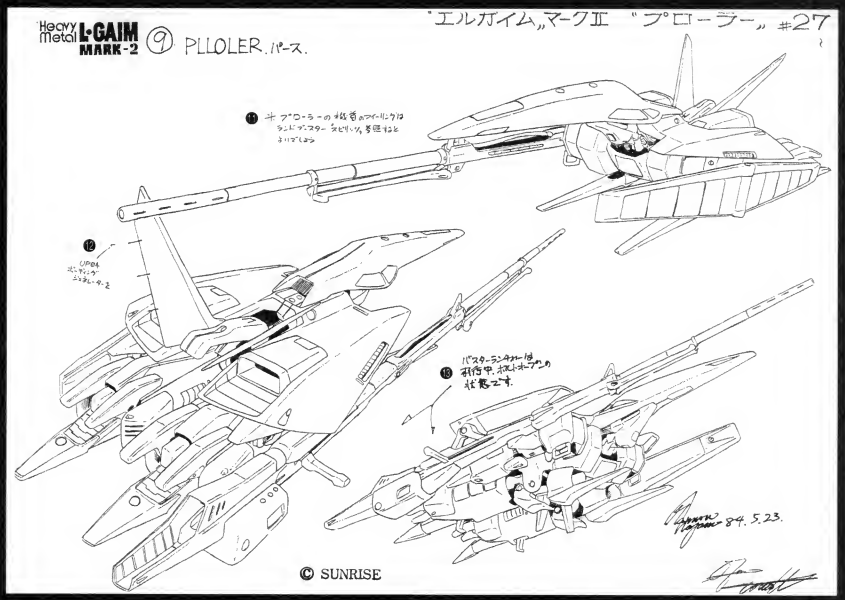
Foot Notes

❶目玉、人間と同じうごき
❷シルエット、見せる時はトーカ光で！　絶対、キャラクターを描かないこと！(たとえ、デザインを知っていても)
❸右目LONG時　BL処理でOK
❹ーシンボライズ、コンピューターー　シルエットの変カン
❺360°視界　360°耐Gシステムのパーフェクト・スパイラル・フロー、スパイラルフローⅡはまん中にういています
❻F-14と同じシステムの可変ランプ
❼ラバーコート
❽ロータリーボルト　完全気密にする為、右に回転しながらコクピットを閉さする
❾換気装置
❿メンテナンスハッチ兼エスケープハッチ（内開き）
⓫データジョイント
⓬ステップ
⓭全面スクリーンです。マルチスクリーンですので、通信モニター及び後方モニターがどこにでも映ります
⓮人物大
⓯ハッチ
⓰開閉ハッチ
⓱ステップ
⓲この位置まで回転
⓳足のびる

【エルガイムMk-Ⅱ】
L-GAIM Mk-Ⅱ

●変形プロセス
●ランドブースター"プローラー"形態





エルガイムマークⅡと他のA級HMとの決定的な相違点は、ランドブースターへの変形システムを搭載している点にある。メッシュの発明によるこの前代未聞のシステムは、マークⅡというHMを他に類例のない存在として完成させた。

Foot Notes

❶変形プロセス
この図はわかり易く示したもので実際には、全て同時に行われます
プローラー→MK-Ⅱ→プローラーへの変形は1秒以内に行われる
アホみたく、2秒も3秒もかけて変形してられないので…別にプローラーに変形しなくても、MK-Ⅱの速度はかわりませんけどね…

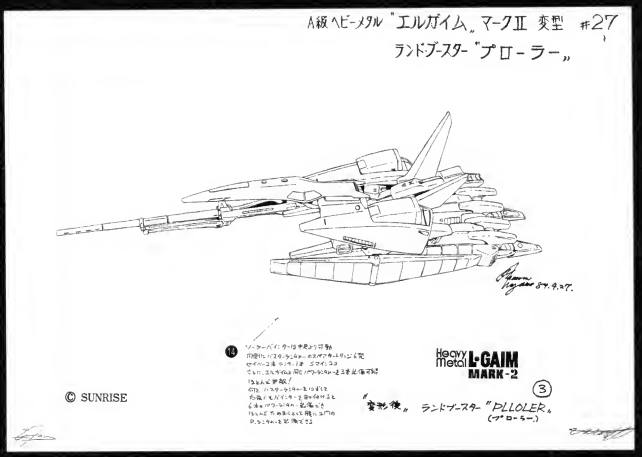
❷この中にもない
❸腰パーツも上がる
❹尾ヨク　上へ
❺機首のみ前進　アタマが機首のくぼみに入る
❻ここまで
❼Mk-Ⅰのつかまる取っ手
❽①足、前進　②肩90°曲がる
❾一番最初に、腰パーツ、前に倒れる
❿これはMk-Ⅰのドッキング時、Mk-Ⅰの足をひっかける
⓫※プローラーの機首のフィーリングはランドブースター"スピリッツ"参照するとよいでしょう
⓬UP時　ボーディング、ジェネレーターを
⓭バスターランチャーは飛行中、ボルトオープンの状態です

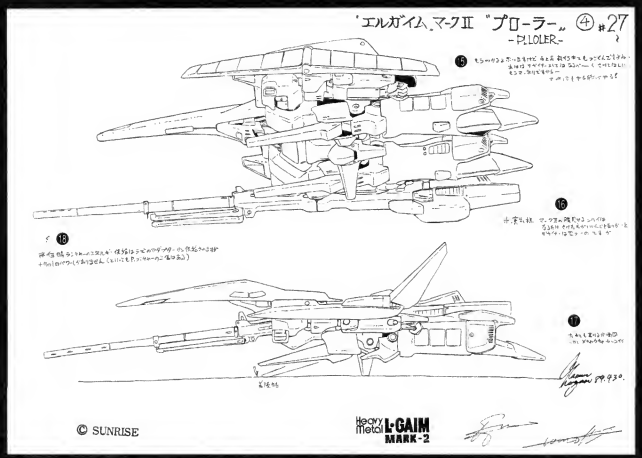
On The Front Line

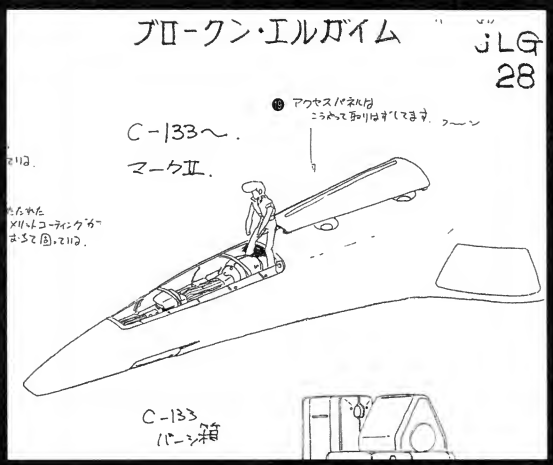
HM形態時のフロッサーユニットのノズルと腰部アーマー。この形態では腰部アーマーの装甲としての意味は薄く、真価を発揮するのはランドブースターへ変形した時である。(27話)

マークⅡとしての初陣で、ランドブースター形態のままで腕を動かしパワーランチャーを発射するマークⅡ。この段階では、バスターランチャーは搭載されていない。(27話)

変形時に可動するフレームのアップ。各部が複雑に絡み合う変形を高速で処理するため、マークⅡは機体各部にサブコンピューターを装備している。(28話)







Foot Notes

㉔ソーラーバインダーは中央より可動　内側にバスターランチャーのスペアカートリッジ6発、セイバー2本、ランサー1本、Sマイン2コ、
さらにエルガイムと同じパワーランチャーを3本装備可能、ほとんど無敵！
何と、バスターランチャーをはずして右肩にバインダーを取り付けると、6本のパワーランチャーを装備でき、ほとんどだめおしとして腹に2門のP．ランチャーを装備できる…

㉕もうわかると思いますけど、手と足、飛行中でもうごくんですよね…
あはは、デザイナーとしてはなるべ〜〜く、さけてほしい…もうマンネリですかぁー。マンネリでもやる時はやる！

㉖※演出様　マークⅡの腰、見せるシバイは、なるたけ、さけたほうがいいんじゃないか…と…デザイナーは思うのです、が…

㉗だれでも描ける側面図　しかし、メチャクチャ、カッコイイ

㉘飛行時ランチャーのエネルギー供給はうでのアダプターから供給されますが、十分の1のパワーしかありません（といってもP．ランチャーの2倍はある）

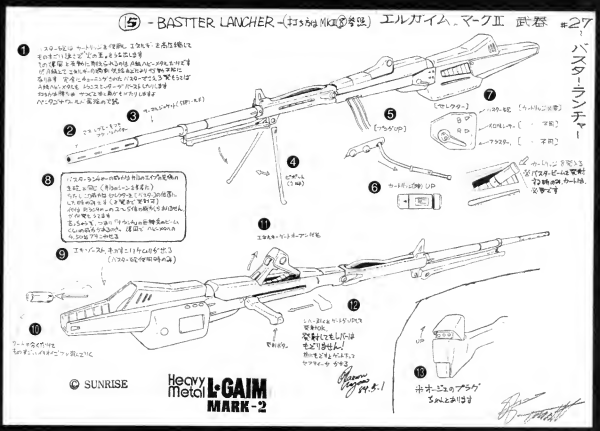
㉙アクセスパネルは、こうやって取り外します　フ〜〜〜ン

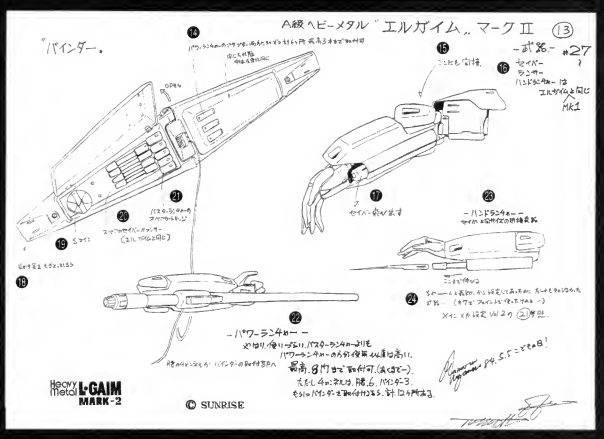
【エルガイムMk-Ⅱ】
L-GAIM Mk-Ⅱ

●武器類
●スパイラルフロー・ビュイ

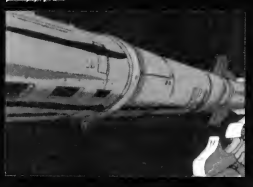
Foot Notes

❶バスター砲は、カートリッジを使用し、エネルギーを高圧縮して、ものすごい速さで"火の玉"をうち出します。
その爆風と反動に耐えられるのはA級ヘビーメタルだけです。が、A級とて、エネルギー過剰供給などにより、行動不能になります。完全にチューニングされたバスターでさえ、3発もうてばA級ヘビーメタルも、トランスミッターがバーストしたりします。打ち方は腰だめ、かつぐと首と肩がもげたりしますよ。ペンタゴナワールド最強の火器。
❷マズルブレーキつきフラッシュハイダー
❸サーマルジャケット（冷却シールド）
❹ピボット（2脚）
❺プラグUP
❻カートリッジ（弾）UP
❼セレクター　バスター砲（カートリッジ必要）　大口径レーザー（カートリッジ不要）　ブラスター（カートリッジ不要）　カートリッジ8発入る　※バスタービームを発射する時のみ、カートは必要です
❽バスターランチャーの威力は#13のエイブの先端の主砲と同じ（#13のシーンを参考に）　ただしこの威力はセレクターを（バスター）の位置にした時のみです（8発まで発射可）
他はPランチャーの2〜5倍の威力しかありません。が、何発でもうてます。
言っちゃうぞ、つまり「ナウシカ」の巨神兵のビームくらいの威力があるのさっ。爆風でヘビーメタルの4，50台ブチこわせる
❾エキゾースト、ものすごいケムリが出る（バスター砲使用時のみ）
❿カート半分くだけてものすごいイキオイでブッ飛んでいく
⓫エネルギーゲートオープン状態
⓬レバー引くとゲートがUPして発射ＯＫ。発射してもレバーはもどりません！前にもどすとゲート下って、セフティーがかかる
⓭※オージェのプラグ　ちゃんとあります
⓮パワーランチャーのアダプター　両方に3ケずつ、計6ケ所、最高3本まで取付可　閉じた状態　中は左側と同じ
⓯ここにも関節
⓰セイバー、ランサー、ハンドランチャーはエルガイムMk-Ⅰと同じ
⓱セイバー飛び出す
⓲首や手、足をもぎとってしまう
⓳Sマイン
⓴スペアのセイバーかランサー（エルガイムと同じ）
㉑バスターランチャーのスペアカートリッジ
㉒パワーランチャー　やはり使いづらい、バスターランチャーよりもパワーランチャーのほうが、使用ひん度は高い。
最高8門まで取付可（あくまで…）ただし、チャンネルは腰6，バインダー3，もう1つバインダーを取付けるなら、計12ケ所はある。
腰のチャンネルか、バインダーの取付部へ。
㉓ハンドランチャー　セイバーと同サイズの近接兵器
㉔ここまで伸びる　ちゃ〜んと最初っから設定してあったのに、だーれも知らなかった武器…(#7でフェイントで使ったけれど……)　メイン・メカ設定Vol.2の21参照)





On The Front Line



バスターランチャー銃身部分のアップ。設定以上に細かいディテールが見て取れる。この砲はバッシュが使用していたものを回収し、改造を加えたもの。(52話)

ビュイのサイドコンソールが後方に下がった状態。搭乗時などにこの形態になる。なおマークⅡにビュイを使用する場合、キャノピーの部分がスクリーンになる。(32話)

マークⅡの武装はエルガイムに比べよりシステマチックに構成されている。バスターランチャーは威力を調節する事で幅広い状況に対応でき、バインダー内には予備の武器弾薬に加えエネルギーチャンネルまでもが詰め込まれている。

Foot Notes

❶サイド・コンソールはうしろの下がります

❷※黒い部分は"SAS"スキャン

❸Mk-Ⅱ対応型ですが、Mk-Ⅰにも使用可能です。その場合、キャノピーがスクリーンになりますが、視界はとても悪い。仕方ないでしょう。
Mk-Ⅱのコクピットにおいては、内面が全てスクリーンですので、キャノピーには、モードディスプレイがうつし出されるだけです。コクピット内では、たえずうき上がっています。

❹キャノピーの白ワク　イロトレス

❺キャノピーもイロトレス

❻データジョイント

❼［乗込時］キャノピーがハネ上り、コンソールがBACKします。また、ステアリング・ブロックは、前に倒し、前傾姿勢にもできますが、その際のステップは後方にあるものを使用します

❽スコープ

❾データジョイントは、S.2がセットされると、すい込まれるように、ここに入っていきます

❿インテークとノズルはついてますけど、ジェットエンジンではありません。

⓫キャノピーのヒンジは、なくてもかまいません

⓬サス

⓭サスペンション

⓮脚にはひねりが入っていますが、ムシしないと大変だと思います…

⓯UPの状態により省略して下さい

⓰こちらのスイッチはモニターのキャンセルSW

⓱5本の指のコントロールボタン

⓲パイロットライト

⓳VOICER

⓴こちらのスイッチは各関節のダンパートリム

㉑トリマー

㉒P.ランチャー発射ボタン　B.ランチャーは親指をおせばいいだけ

㉓右のグリップはフロッサーノズルのスロットル　右はエネルギースロットル

㉔ハンドルは、3角の断面、上下、前後、左右、そしてバンクで行う

㉕CRTみたいなもの

㉖動きの70%は、コンピューターがやってくれるので、残りの30%をこのスイッチ等で行うが、内10%は、声による指示でも可能

㉗シーケンサー

㉘セイバー射出ボタン　←で左手の　→で右

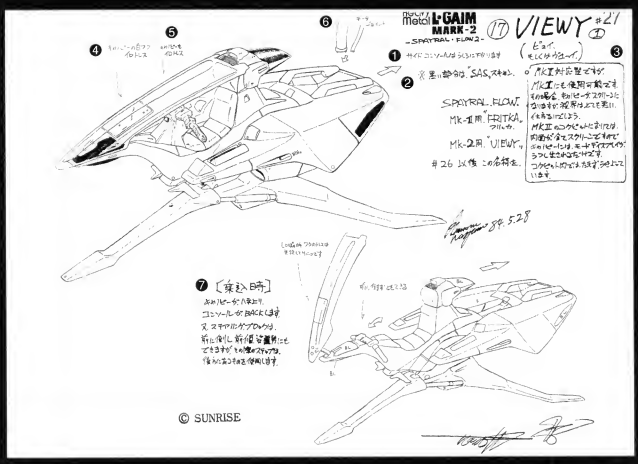
㉙握力コントロール

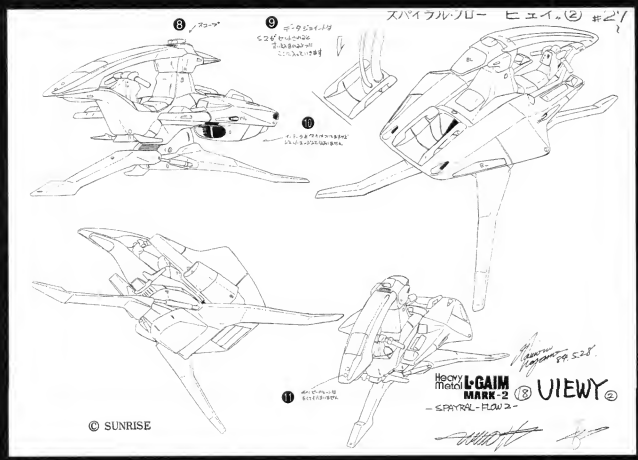
㉚アイセンストリマー

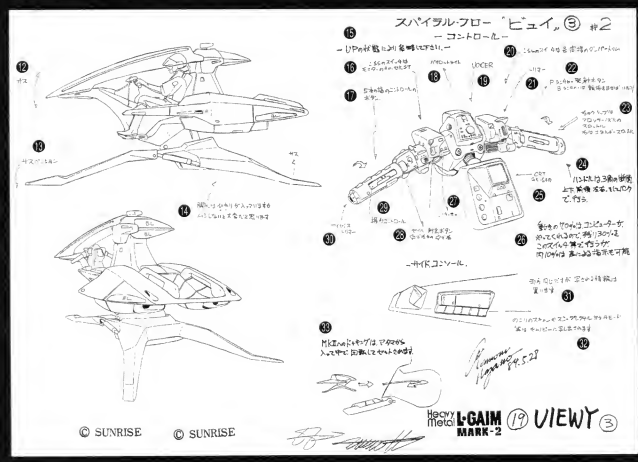
㉛両方、同じですが、写される情報は異なります

㉜のこりのスキャンやスコープレクチル戦闘モード等は、キャノピーに写し出されます

㉝Mk-Ⅱへのドッキングは、アタマから入って中で、回転してセットされます







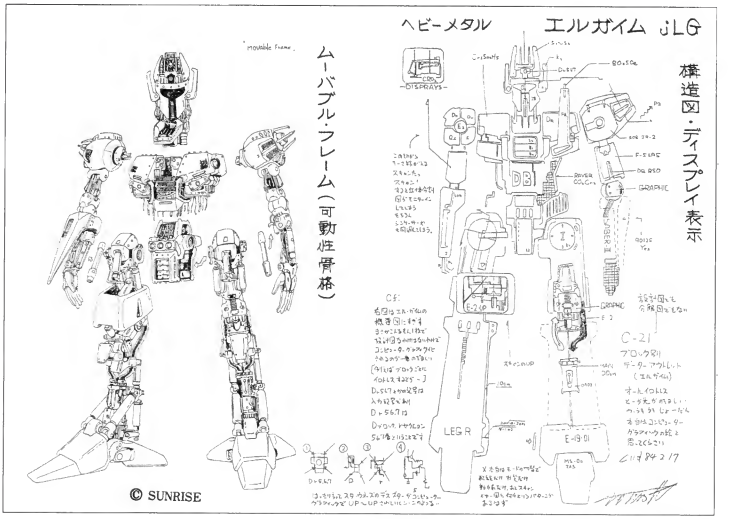
Column 01

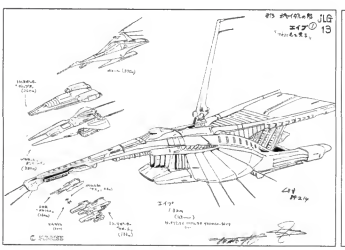
SF屋のコダワリ!!

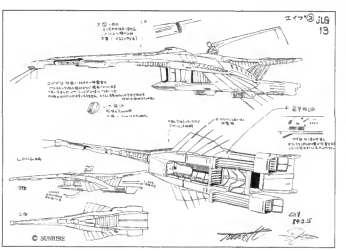
ベンタゴナ・ワールドの世界設計はもとより、設定資料の書き込みには当時のSFマニアとしてのコダワリが随所に散見される。グラフィックやギミック、そして導入しようとしたガジェットの数々から、ティピカルなものをご紹介しよう。

3DCGの萌芽

CGといってもワイヤーフレーム3D表現がせいぜいだった80年代初頭、すでに「デススターの内部図解」を目標としたようなCG表現を目指して、ディスプレイ表示用の設定画が描かれていた。もちろん視点移動がCG風に表現するのはほぼ不可能で、書き込みにも「オール色トレース、トーカ光が望ましい」…などと指定しつつも、すぐ指定者自身の手によって全否定されている。演出上、さらに撮影工程のすさまじい手間を考え、遠慮したのだろう。(p14参照)





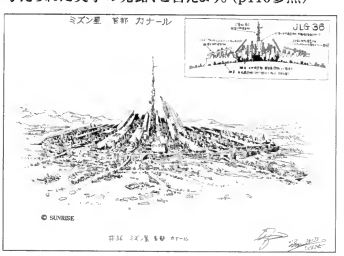


巨大宇宙船!!の夢

超巨大宇宙船はマニアの夢だ。戦艦エイプに至っては、全長1.3キロ、指定者自らが書き込みで「うっそ〜」と悲鳴を上げるほどのインパクト。ちなみに、明白にスター・ウォーズのインペリアルスターデストロイヤーを意識していることも見て取れる。(p80参照)

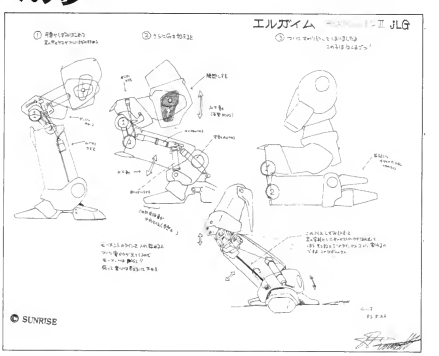
都市階層構造の世界観

ハードSFでおなじみの「多世代型階層構造都市」設定。第1世代から第3世代にかけて積み重なり、重層的に発展した都市の景観表現は、まさに制作者に与えられた美学の発露、と言えよう。(p116参照)

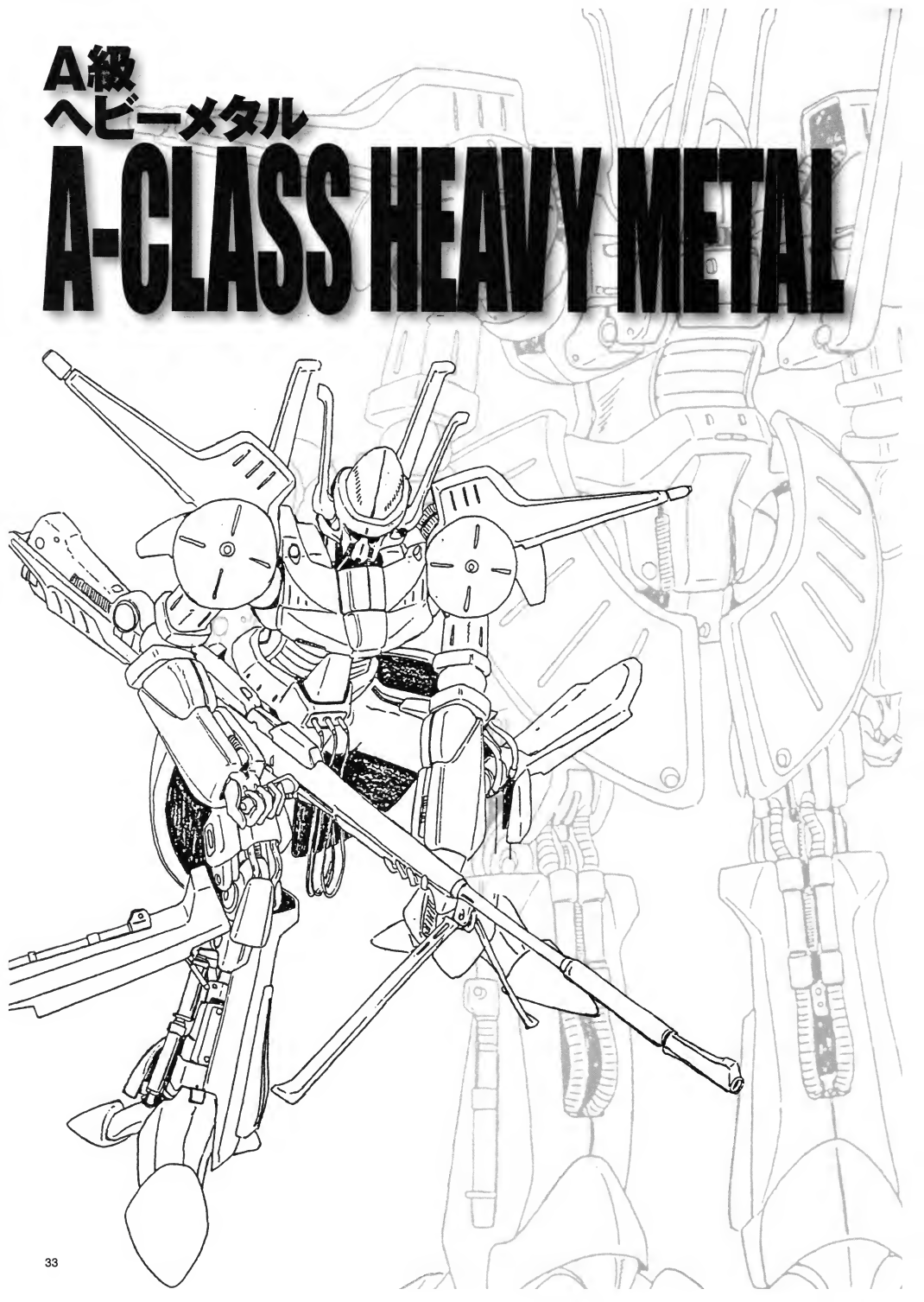


究極の稼働への夢

細部のギミック、関節の屈曲と沈み込みに関する設定にも、ここまでコダワリまくっている。詳細に描き込まれた細部関節ユニットの位置関係に注目。さらに座り込んだ状況に関しては「この子はほんなごつ!」と九州弁で文句が挿入されているあたりもオチャメだ。(p15参照)



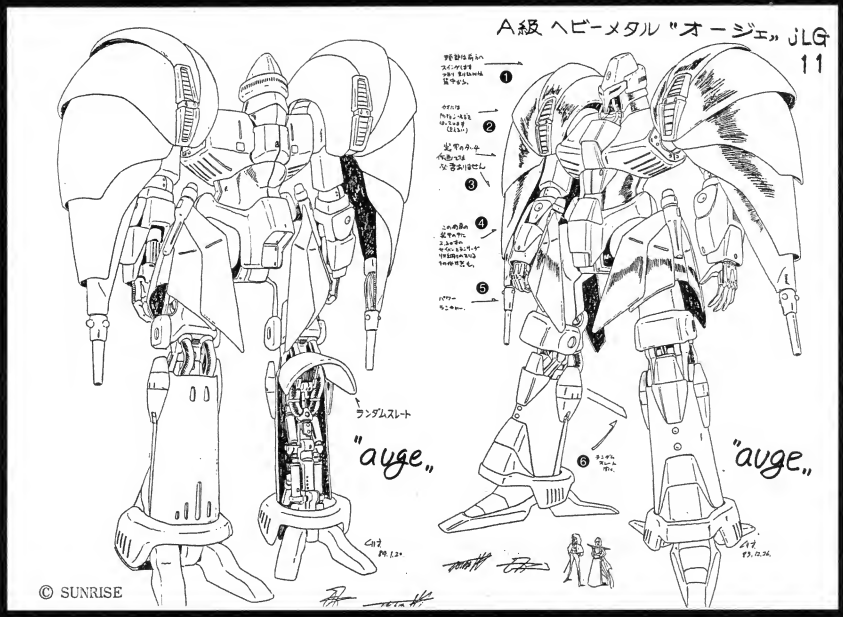
A級
ヘビーメタル
A-CLASS HEAVY METAL

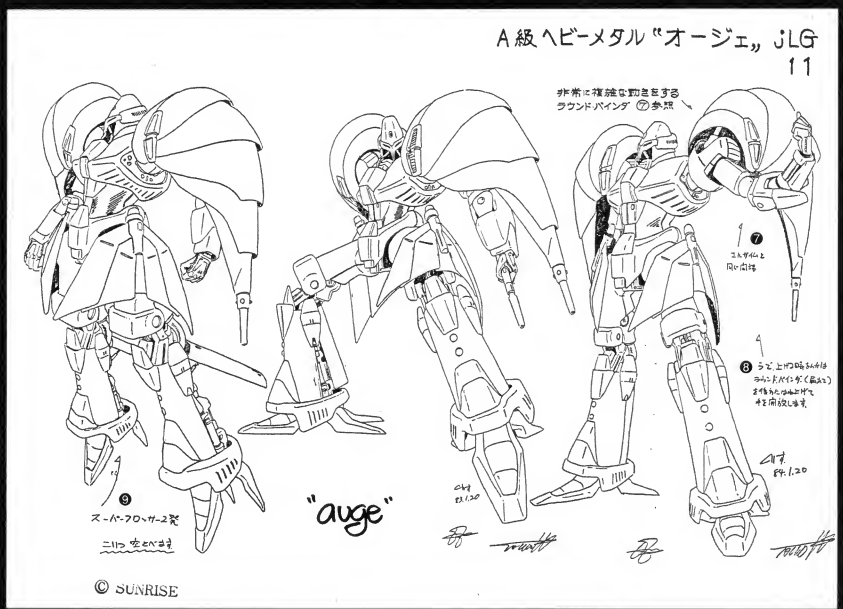


【オージェ】 Auge

- フロント&リア
- ポージング
- ヘッドパーツ
- 搭乗口・フロッサーシート
- ランサー&セイバー・スローランサー 他

ポセイダル自身が設計・製作したA級HMで、装甲には金を使用した極めて高価な機体。1機しか存在しないが、オージやアトールVマクトミンビルドなど他のHMにパーツが使いまわされている例は散見される。





Foot Notes

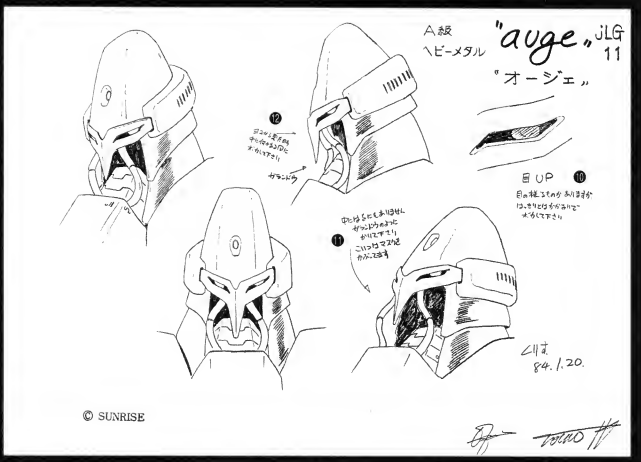
❶頭部は前方へスイングします。つまり、乗り込みは背中から
❷カオには防御シールドをはっています（見えない）
❸装甲のタッチ　作画では必要ありません
❹この両肩の装甲の中に、2〜3本のセイバーとランサーが収納されている、その他武器も
❺パワーランチャー
❻ランダムスレート、開く
❼エルガイムと同じ関節
❽うで、上げる時なんかは、ラウンドバインダー（肩あて）を後方にはね上げて手を開放します
❾スーパーフロッサー2発　こいつ空を飛べます

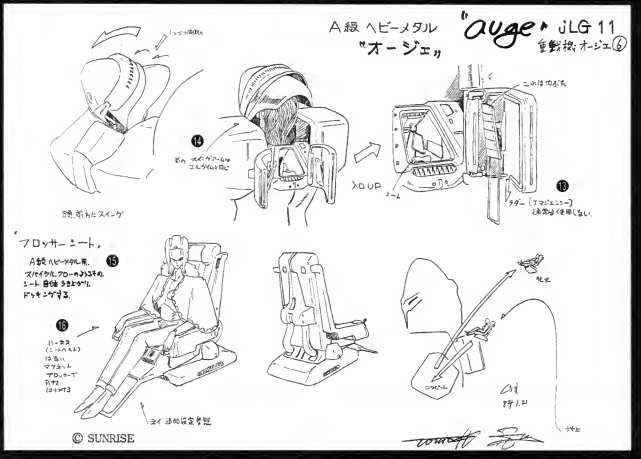
On The Front Line

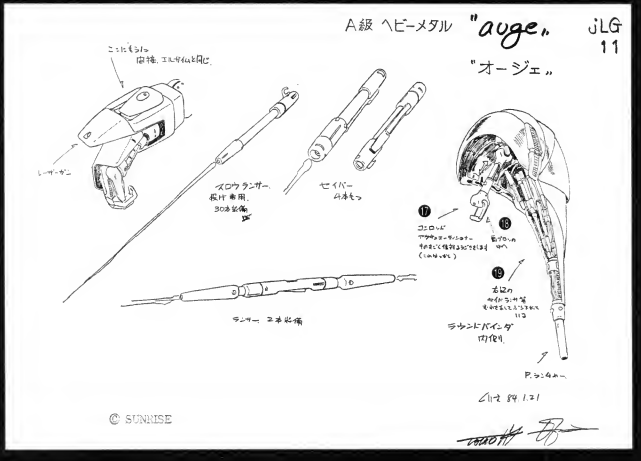
ラウンド・バインダーの内側。スペック上は30本装備となっているスロウ・ランサーが片側だけで20本以上確認できる。実戦故の無茶な運用か、パワーに余裕があるのか。(29話)

離陸する直前、最大開放状態にあるランダムスレート。ふくらはぎの部分が後方に大きく開く方式なので、使用時には膝関節の動きが制限される。(11話)

防御姿勢。オージェのラウンド・バインダーは、アシュラ・テンプルのサーカス・バインダーには一歩譲るものの、非常に高い可動の自由度と防御力を併せ持っている。(23話)





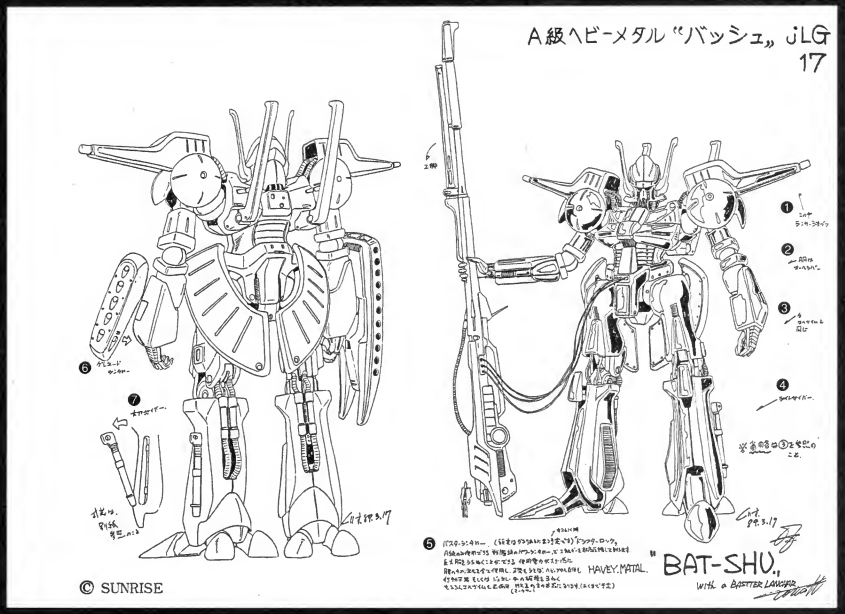


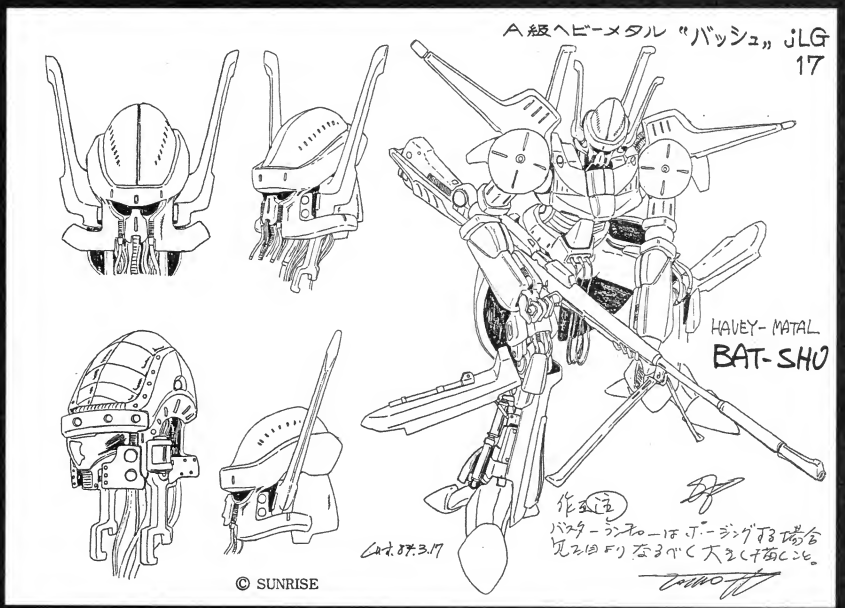
Foot Notes

⑦目UP　目の様なものがありますが、はっきりとかかないでボカしてください
⑪中にはなにもありません。ガランドウのようにかいて下さい。こいつはマスクをかぶっています
⑫ヨコから見た時、中に何かある風にボカして下さい
⑬ラダー［エマジェンシー］通常は使用しない
⑭首のスイングアームはエルガイムと同じ
⑮A級ヘビーメタル用　スパイラル・フローのようなもの。シート自体うき上がり、ドッキングする
⑯ハーネス（シートベルト）はない。マグネットブロッカーで背中をはりつける
⑰コンロッド アクチュエーティショナー ものすごく複雑なうごきをします（こればっかし）
⑱肩ブロンの中へ
⑲右記のセイバー、ランサー等、むれをなしてぶら下がっている

【バッシュ】
BAT-SHU

- フロント&リア
- ボージング&ヘッド
- 武器類、搭乗口
- ブロークンバッシュ

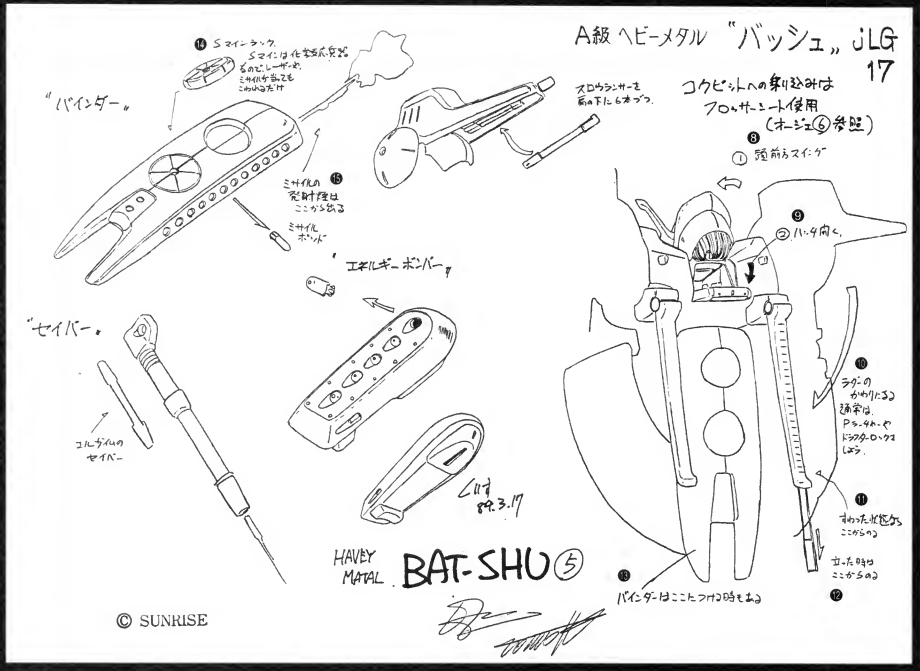


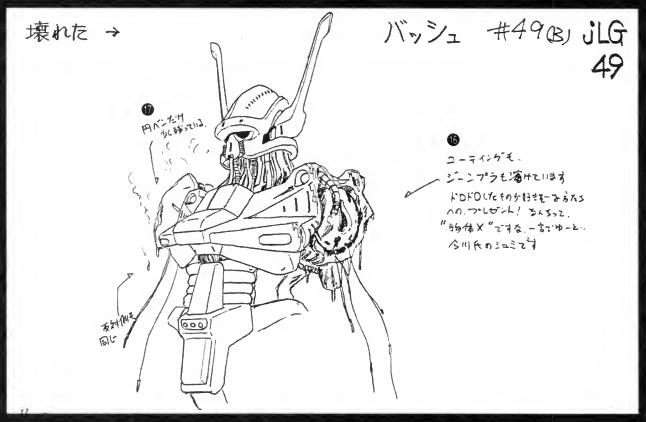


髑髏のようなマスクを持つ、A級HMの中でも最も高い戦闘能力を誇る傑作HM。武装・装備面でも非常に充実しており、13人衆などに愛用者も多い。現在はボセイダルの手で製作されたレプリカモデルが十数機、稼動状態にある。

Foot Notes

❶この中　ランサー3本ずつ
❷胴はオールラバー
❸手　エルガイムと同じ
❹ライトセイバー
❺バスターランチャー（設定はかなりあとに#26以降、出る予定です）「ドラフターロック」A級のみ使用できる戦艦級のパワーランチャーで、エネルギーを超高圧縮して射ち出す。巨大船をうちぬくことができる。使用電力が大きいい為に、腰のチャンネルを全て使用し、3発もうてばヘビーメタル自体も行動不能、もしくはジェネレーターの破壊をまねく。もちろんエルガイムも装備可。Mk-Ⅱの主力武器になります（あくまで予定）
❻グレネードランチャー
❼大刀セイバー

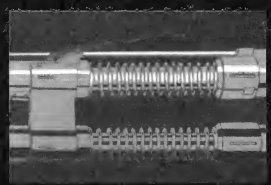




Foot Notes

⑧頭前方スイング
⑨ハッチ開く
⑩ラダーのかわりになる。通常はP.ランチャーやドラフターロックを使用
⑪すわった状態なら、ここから乗る
⑫立った時はここからのる
⑬バインダーはここにつける時もある
⑭Sマインラック　Sマインは化学反応兵器なので、レーザーやミサイルが当たってもこわれるだけ
⑮ミサイルの発射煙はここから出る
⑯コーティングもジーンブラも溶けています　ドロドロしたものが好きそーな方たちへの、プレゼント！　なんちって。"物体X"ですな、一言でゆーと。今川氏のシュミです
⑰円パンだけ、少し残っている

On The Front Line



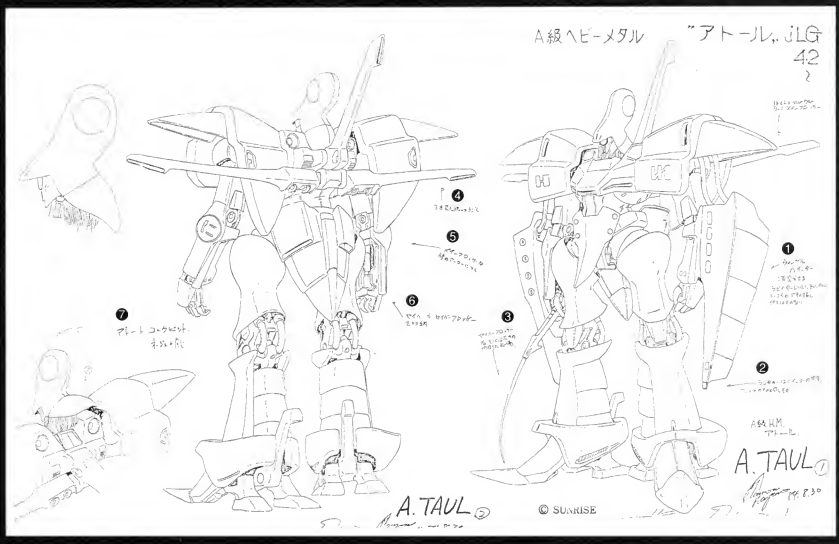
バッシュ上腕部の内部フレームのアップ。個々のパーツの構造がここまで詳細に判るケースは珍しく、その上でどのように可動するかまで判明している部分はごく少数に限られている。（17話）

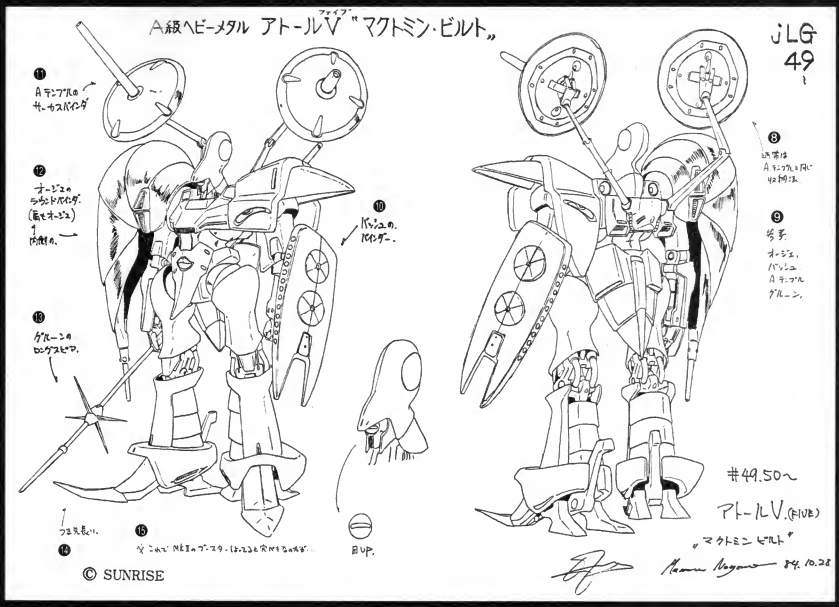
エルガイムのバインダーによる打撃で、フレームにヒビが入るイメージカット。見えるのは上半身のムーバル・フレームのみだが、それでも脅威的なまでの自由度の高さを読み取ることができる。（17話）

両手首を切断され、輪切りになったフレーム構造が見えるカット。以外に厚い本体の装甲と比較的薄手のバインダー部分との対比、セイバーによるダメージの与え方など、興味は尽きない。（26話）

【アトール&アトールV マクトミンビルド】【グルーン】

TAUL & TAUL V MACTOMIN BUILD G.ROON

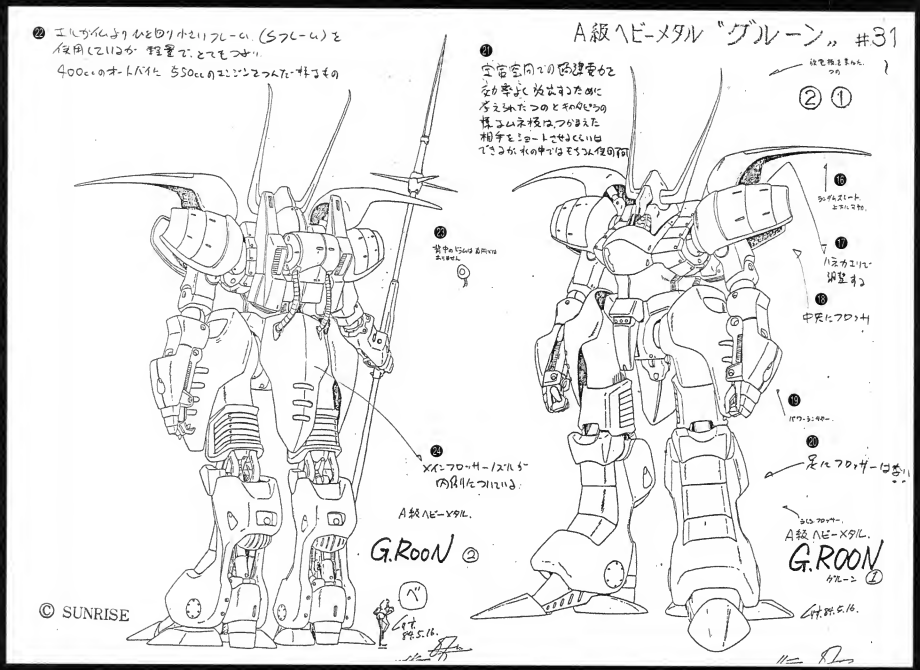




アトールとそのカスタム機アトールV マクトミンビルド、そしてグルーン。この3種はM型・S型のフレームの差はあれど、1ランク大型のジェネレーターを搭載する事でオリジナルHMに匹敵するパワーを得た高性能機である。

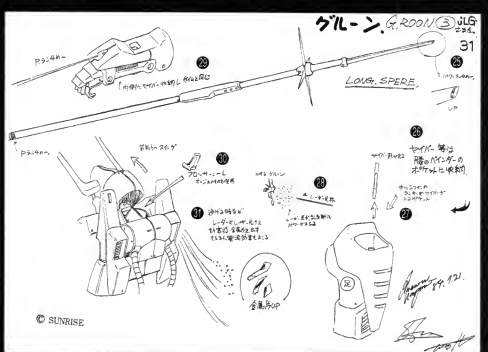
Foot Notes

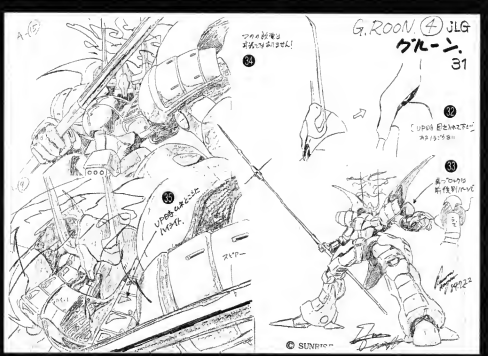
❶ウィングゲルバインダー　滑空できる。腕のターレットに取り付けているため、可動するし、なかなかはずれない
❷ランチャーはバインダーの内側　アシュラのものと同じもの
❸セイバーフロッガーの右、もしくは左手の内側に装備
❹3本共にけっこううごく
❺メインフロッサーは脳のアーマーにつく
❻セイバーか、セイバーフロッサーを収納
❼アトールコクピット　オージェと同じ
❽通常はA.テンプルと同じ収納法
❾参考　オージェ、バッシュ、A.テンプル、グルーン
❿バッシュのバインダー
⓫A.テンプルのサーカスバインダー
⓬オージェのラウンドバインダー（肩もオージェ）
⓭グルーンのロングスピア
⓮つま先長い
⓯※これでMk-Ⅱのブースターしょってると完ペキなのだが…



Foot Notes

❶ランダムスレート　上下に可動
❷ハネカエリで調整する
❸中央にフロッサー
❹パワーランチャー
❺足にフロッサーはない
❻宇宙空間での過剰電力を効率よく放出するために考えられたつのとキャタピラのような　ムネ板はつかまえた相手をショートさせるくらいはできるが、水の中ではもちろん使用不可
❼エルガイムよりひと回り小さいフレーム（Sフレーム）を使用しているが、軽量で、とてもつよい。400CCのオートバイに、550CCのエンジンを積んだようなもの
❽背中のドラムは真円ではありません
❾メインフロッサーノズルが内側についている
❿パワーランチャー
⓫セイバー等は腰のバインダーのポケットに収納
⓬中にSマインやランサーやセイバーが入るポケット
⓭レーザー光線　レーザー光が乱反射してパワーがおちる
⓮内側にセイバー収納、エルガイムと同じ
⓯フロッサーシート　オージェのものを使用
⓰遮げる時などレーダーやレーザー光さえ妨害する金属片を出す。もちろん電波妨害もおこる
⓱UP時、目を入れて下さい（あまりうごかない）
⓲肩ブロックは前後別パーツで
⓳つのの放電は、武器ではありません！
⓴UP時、ムネとここにハイライト





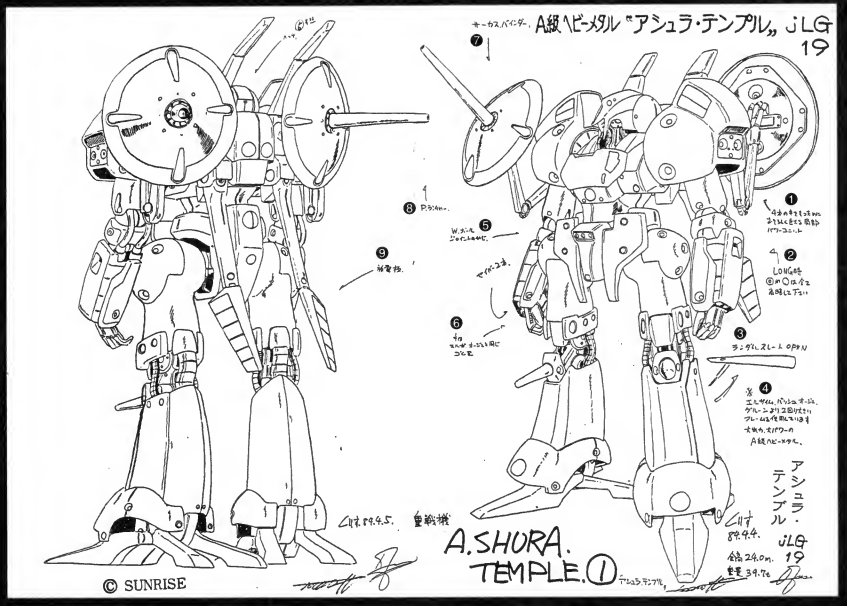
On The Front Line

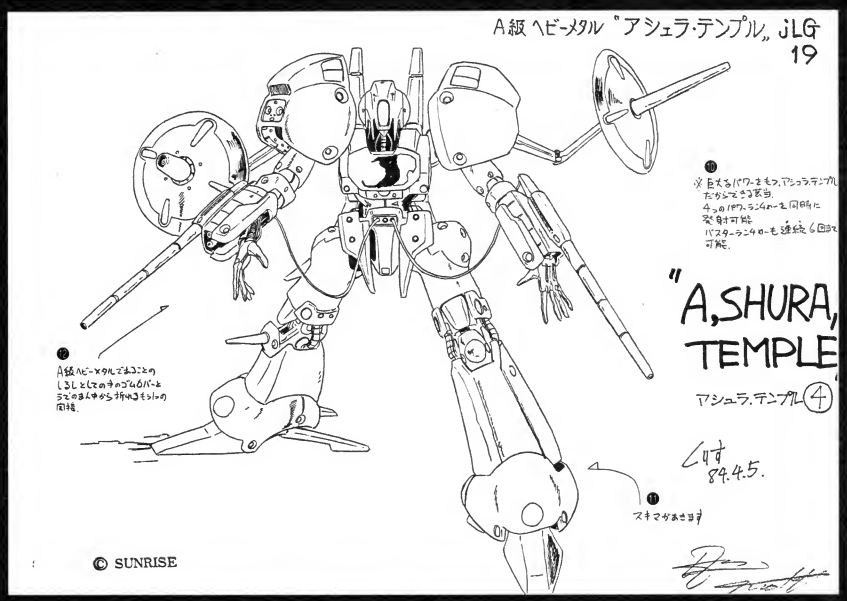
アトールの膝関節の構造が、非常によく見えるカット。中でも両脇のケーブルの処理は多くのA級HMと共通に近く、一見に値する。（37話）

グルーンのハッチと背面部のディテール。基本的に同機の昇降はこのポーズで行うが、頭部を前傾させて乗り込むケースも存在した。（41話）

【アシュラ・テンプル】
ASHURA TEMPLE

- フロント&リア
- ボージング
- ヘッドパーツ
- 武器類設定

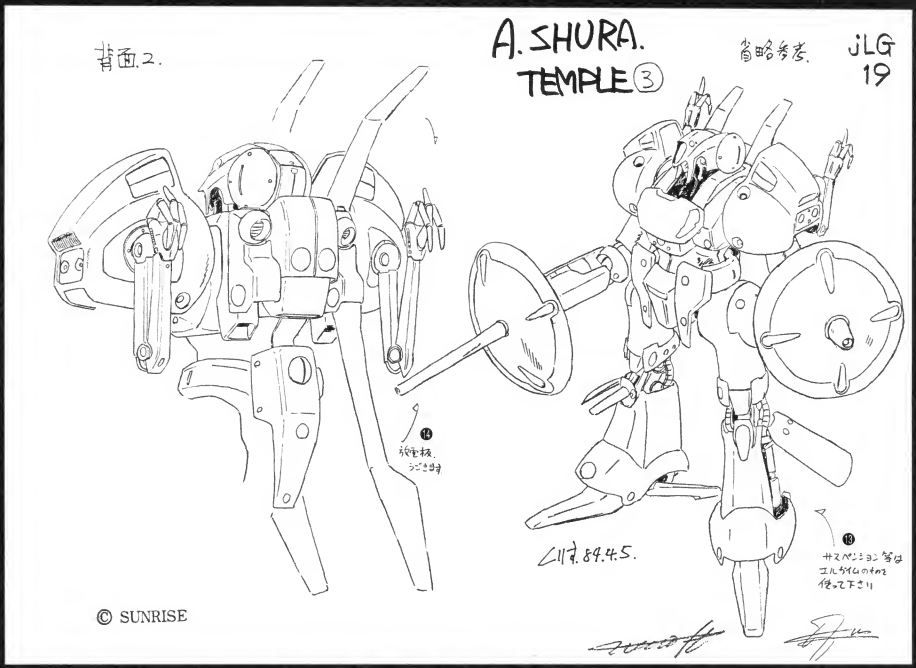




L型フレームに4本の腕を装備した、まさに阿修羅の名に相応しい大型HM。ポセイダルが発掘したテンプルシリーズの1種で、モノとしては10機前後が存在するが、レストアを受けて稼動状態にある機体は4機のみとなっている。

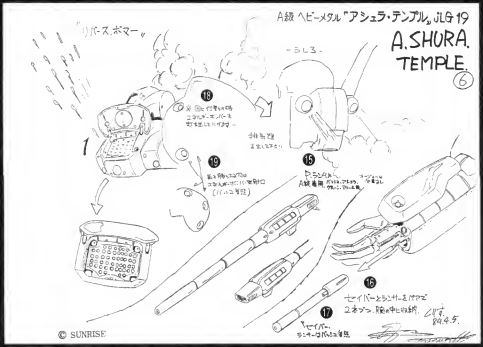
Foot Notes

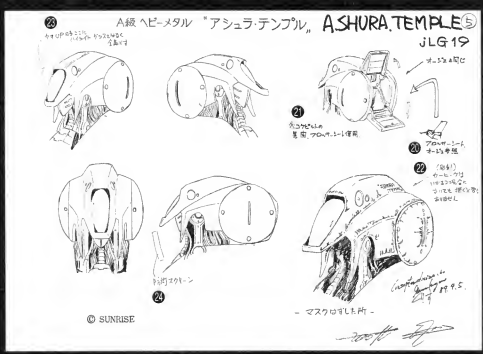
❶4本の手をもつために、おそろしく巨大な肩部パワーユニット
❷LONG時　　や　は全て省略して下さい
❸ランダム、スレートOPEN
❹※エルガイム、バッシュ、オージェ、グルーンより2回り大きいフレームを使用しています。大出力、大パワーのA級ヘビーメタル
❺W. ボールジョイントのひじ
❻手はエルガ、オージェと同じ
❼サーカス、バインダー
❽P.ランチャー
❾放電板
❿※巨大なパワーを持つ、アシュラ・テンプルだからできる芸当。4つのパワーランチャーを同時に発射可能。バスターランチャーも連続6回まで可能
⓫スキマがあります
⓬A級ヘビーメタルであることのしるしとして、手のゴムカバーとうでのまん中から折れる、もう1つの関節



Foot Notes

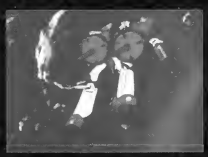
⑪サスペンション等は、エルガイムのものを使って下さい
⑫放電板、うごきます
⑬Pランチャー　A級専用、バッシュ、アシュラ、グルーン、アトール用
　オージェは必要なし
⑭セイバーとランサーをペアで2本ずつ、腕の中に収納
⑮セイバー、ランサーはバッシュ参照
⑯※回避行動の時、エネルギーボンバーを打ち出してにげます…
⑰肩と腕にある穴は、エネルギーボンバー発射口（バッシュ参照）
⑱フロッサーシート　オージェ参照
⑲※コクピットの展開、フロッサーシート使用
⑳（彫刻）カービングはいかなる場合においても、描く必要はありません
㉑カオUP時ここにハイライト、ガラスではなく金属です
㉒防御スクリーン



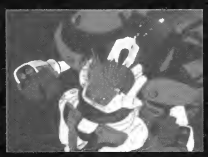


On The Front Line

頭部側面アップ。装飾的なカービングや刻印が見え、長年に渡る手の込んだ仕事の跡が読み取れる。（20話）

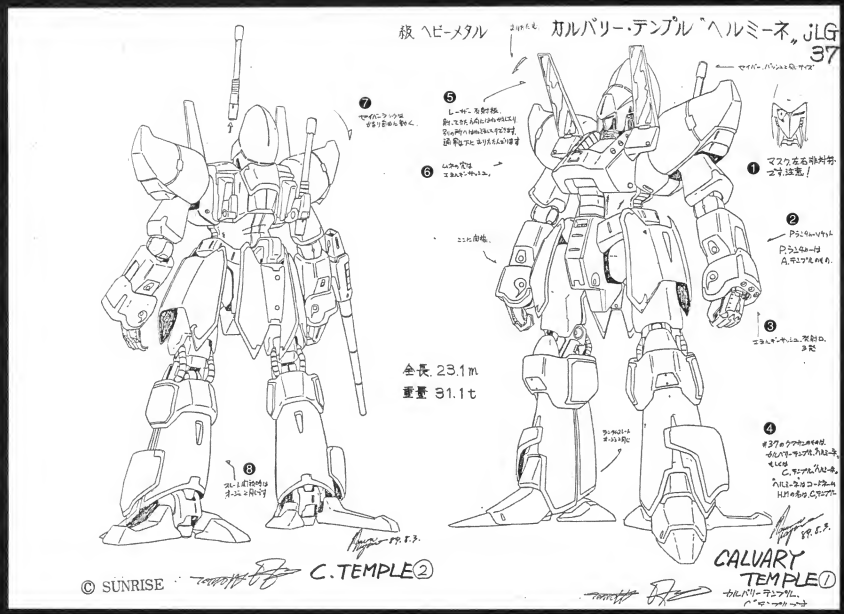


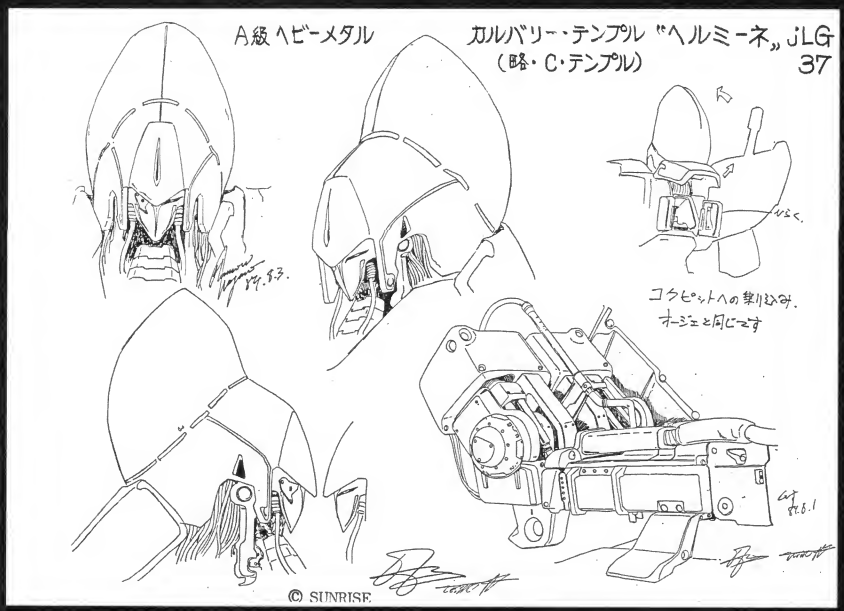
サーカスバインダーを前方に回し、防御と攻撃を同時に行うA・テンプル独特の戦闘姿勢。（19話）



リバース・ボマーの発射シーン。ベアリングを油圧で発射するこの兵器は、ペンタゴナでは少数派の実体弾兵器である。（22話）

【カルバリー・テンプル】【オージ】CALVARY TEMPLE AUG





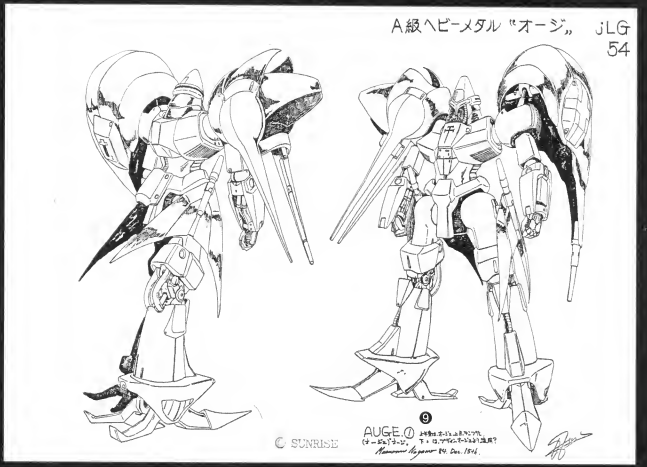
ポセイダルが最後に頼みとした愛機、オリジナル・オージェとオージと、彼の近衛師団の人間が愛用していたカルバリーテンプル。最高権力者ポセイダルに近しいこれらの機体は、高性能ではあっても危うい影を孕んでいる。

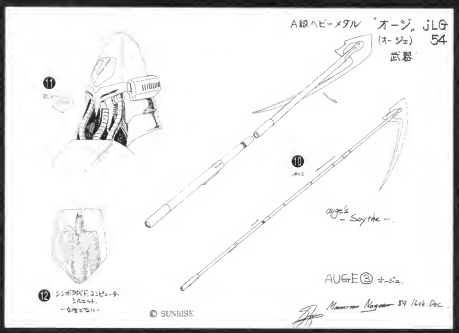
Foot Notes

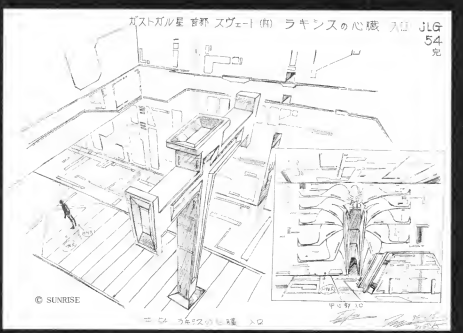
❶マスク、左右非対称です、注意！
❷Pランチャーソケット　P.ランチャーは、A.テンプルのもの
❸エネルギーサッシュ発射口　3発
❹#37のクワサンのものは、カルバリーテンプル、〝ヘルミーネ〟もしくはC.テンプル〝ヘルミーネ〟。〝ヘルミーネ〟はコードネーム　H.Mの名はC.テンプル
❺レーザー反射板　射ってきた方向にはねかえしたり、別の所へはねかえしたりできます。通常は下におりたたんでいます
❻ムネの穴はエネルギーサッシュ
❼セイバーラックは、かなり自由に動く
❽スレート開放時はオージェと同じです

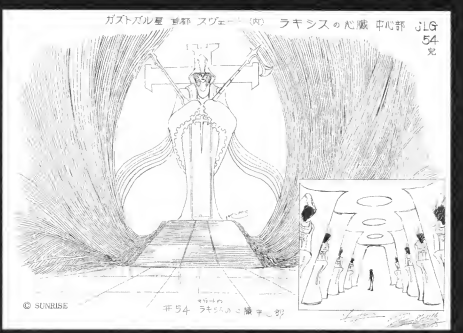
Foot Notes

⑨上半身はオージェとB.テンプル、下半身はブディン・オージェより流用？
⑩伸びる
⑪BLでつぶしてけっこうです
⑫シンボライズド・コンピューター　シルエット女性ではない
⑬ただのシートではなく、生体コネクターです。バイオリレイションされた生体信号でスヴェートのエネルギー源を使用したトースターからスヴェート推進装置まで、全ての機器に命令信号を送れます。
中枢コンピューターに干渉しておけば命令実行は自動的に行われます









On The Front Line

カルバリー・テンプルの頭部のアップ。右目の特殊スコープのため、左右非対称となっている。(37話)

カルバリー・テンプルの背面。バッシュと同型の太刀セイバーを2本、専用のマウントに装着している。(37話)

オージの武器である大カマセイバーは腰部左右に分解されていたランサーをつなぎ合わせて伸ばしたもの。(54話)

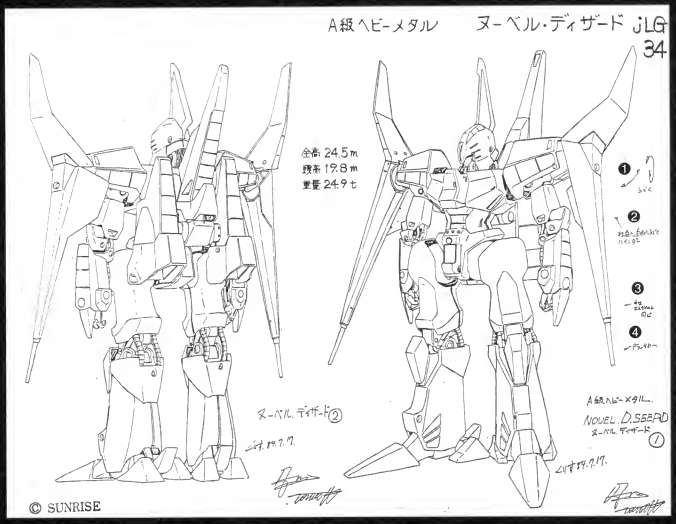
オージのラウンド・バインダー内部。強力なエネルギーの放射により、辛うじて外縁部がうかがえる程度である。(54話)

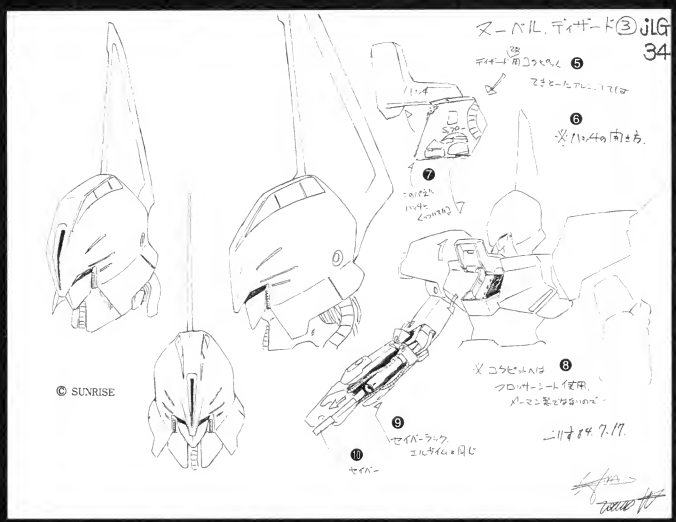
【ヌーベル・ディザード】【ガイラム】NOVEL D-SEERD GAYRAHM

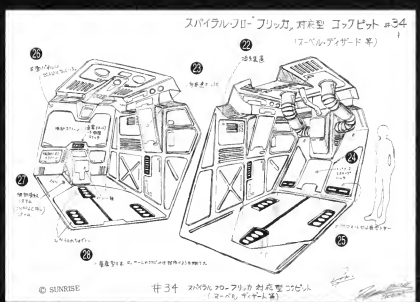
紆余曲折はあるものの、系譜としてはエルガイムの影響を受けた最後の機体であるヌーベル・ディザード。エルガイムの原型であり、当時のヤーマン技術の結晶であるガイラム。この両機は、1つの系譜の両極にある2つの機体である。

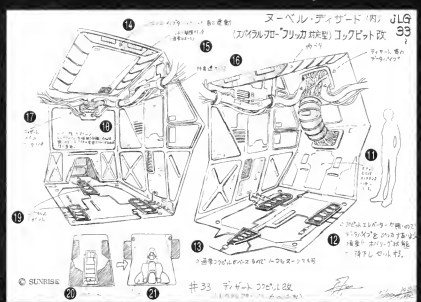
Foot Notes

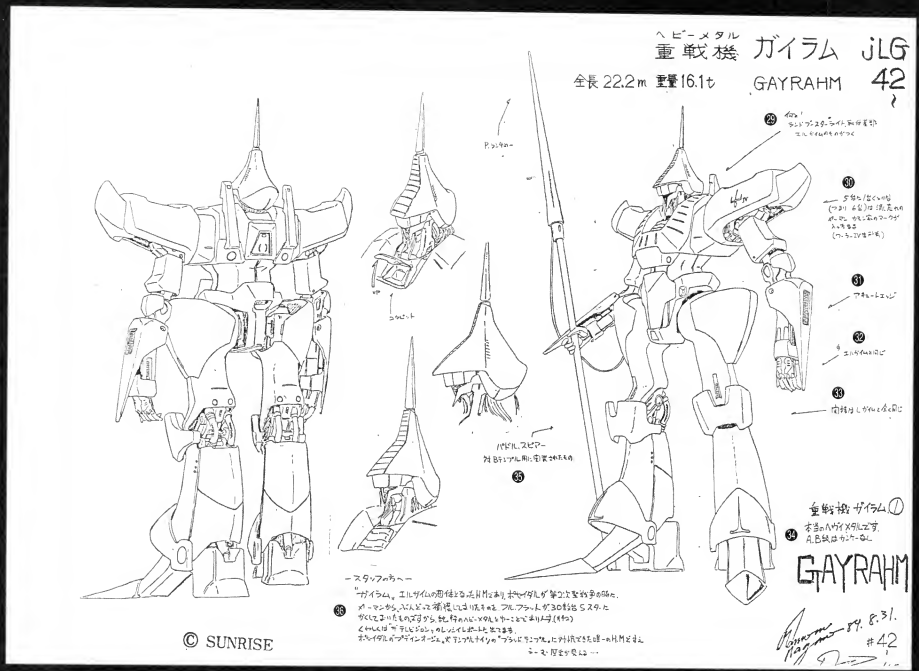
❶うごく
❷独自に自由にうごくバインダー
❸手はエルガイムに同じ
❹Pランチャー
❺ディザード改用コクピット
❻※ハッチの開き方
❼このパネル、ハッチにくっついている
❽※コクピットへは、フロッサーシート使用、ヤーマン製ではないので…
❾セイバーラック　エルガイムと同じ
❿セイバー
⓫ステップをとってメンテナンスハッチにしている
⓬○コクピット　エレベータが無いのでデータバイブをひっかけないよう、慎重にホバリング状態で降下しセットする
⓭○通常コクピットがベースなのでノーマルスーツでも可
⓮出入口内ブタ　ディザードの首と連動
⓯ハッチの開閉スイッチ（通常はオート）
⓰多用途ボックス
⓱ディザード。アゴのデータバイブ
⓲一応、残したスクリーン　エルガイムのような補助操縦システムは無いので、スパフロの全周スクリーンがあれば使い道なし
⓳スパイラルのジョイント
⓴フロッサーシート
㉑フリッカ
㉒換気装置
㉓多用途ボックス
㉔メンテナンスエスケープハッチ
㉕スパフロオートセット用センサー
㉖前面パネルは出入口になっている
㉗補助操縦システム（エルガイムと同じシステム）
㉘スパイラルのジョイント
○量産型です。ディザードのコクピットは試作のような物です





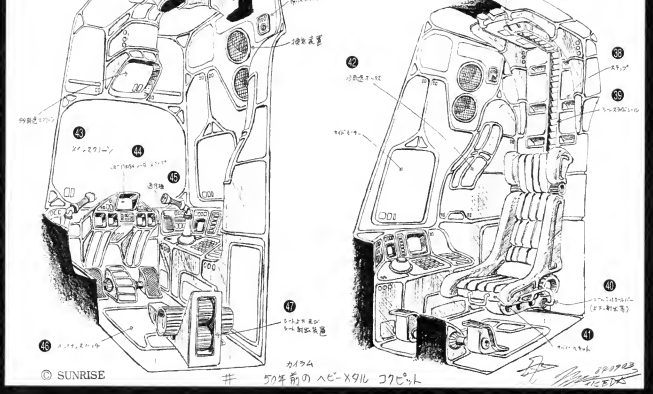






Foot Notes

㉙何と！　ランドブースター「ライト」取付基部、エルガイムのものがつく
㉚5代に1台くらいは（つまり6台）消し忘れのヤーマン・カモン家のマークが入ったまま（ワーラーⅣ世所有）
㉛アキュートエッジ
㉜手　エルガイムと同じ
㉝関節はL.ガイムと全く同じ
㉞本当のヘヴィ・メタルです　A.B級はカンケーなし
㉟バトル・スピアー　対B.テンプル用に開発されたもの
㊱スタッフの方へ"ガイラム"エルガイムの母体となったH.Mであり、ボセイダルが第2次聖戦争の時に、ヤーマンからぶんどって捕獲しておいたものを、フル・フラットが30数台、S.スターにかくしておいたものですから、純粋のヘビーメタルとゆーことであります(#42)
くわしくは"ザ・テレビジョン"のレッシイレポートに出てます
ボセイダルの"ブディンオージェ"やテンプルナイツの"ブラッド・テンプル"に対抗できた唯一のH.Mどうえ。うーむ、歴史が見える…
㊲出入口用ハッチ（スイッチによる外開き）シート射出時にもハッチは吹き飛ばさず、ハッチの裏側のレールをスライドしていきます
㊳ステップ
㊴スライドレール
㊵シートコントロールバー（上下・射出等）
㊶サバイバルキット
㊷多用途ボックス
㊸メインスクリーン
㊹CRTではなく、レーダースコープ
㊺通信機
㊻メンテナンスハッチ
㊼シート上下及びシート射出装置



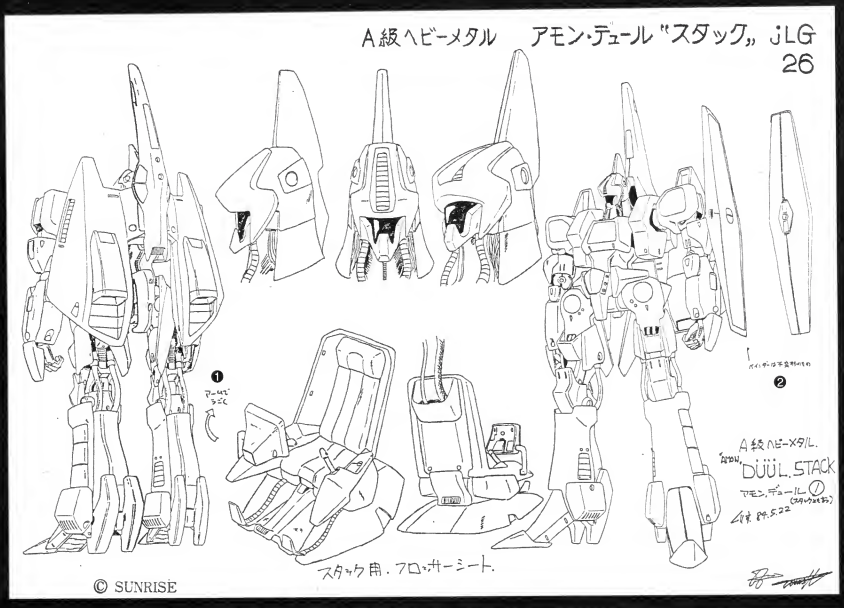
On The Front Line

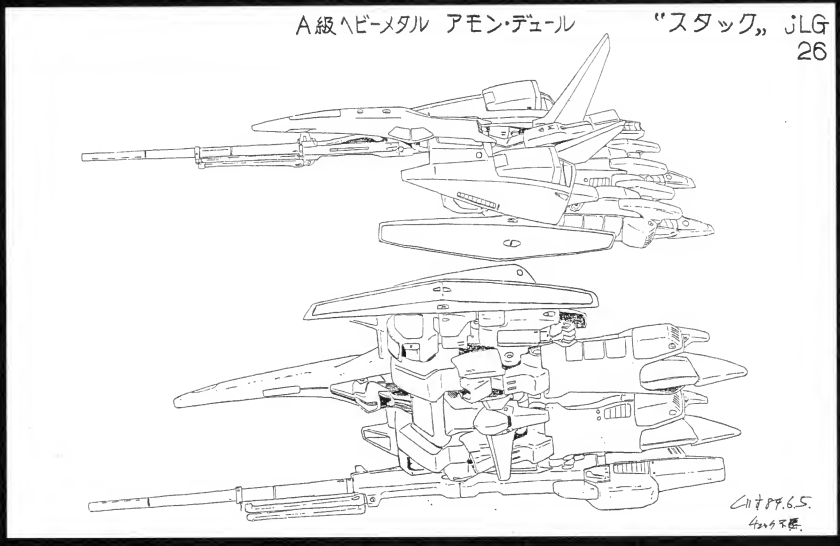
ガイラムがエルガイムと同型式のランドブースターを使用している例。双方の機体の間では、装備の互換性は保たれている。(50話)

ガイラムの脇の下から、部分的にフレームが覗けるカット。見える範囲では、エルガイムとの類似はそれほど大きくない。(51話)

ガイラムの搭乗ハッチ開放状態。コクピットは首というより胸に近い位置にあり、むしろマークⅡへの影響の方が大きい？(52話)

【アモンデュール・スタック】【ゴンドラ】
AMON DUUL STACK H.M.GONDRA & etc.





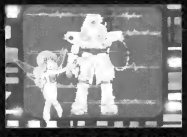
マークIIの母体となったHMアモンデュール・スタックと、その運用思想に影響を与えたランドブースター・ギラッピー。また、本編には実機がついに登場することのなかった2種のHM・リリスガイムとゴンドラをこの項でご紹介する。

On The Front Line

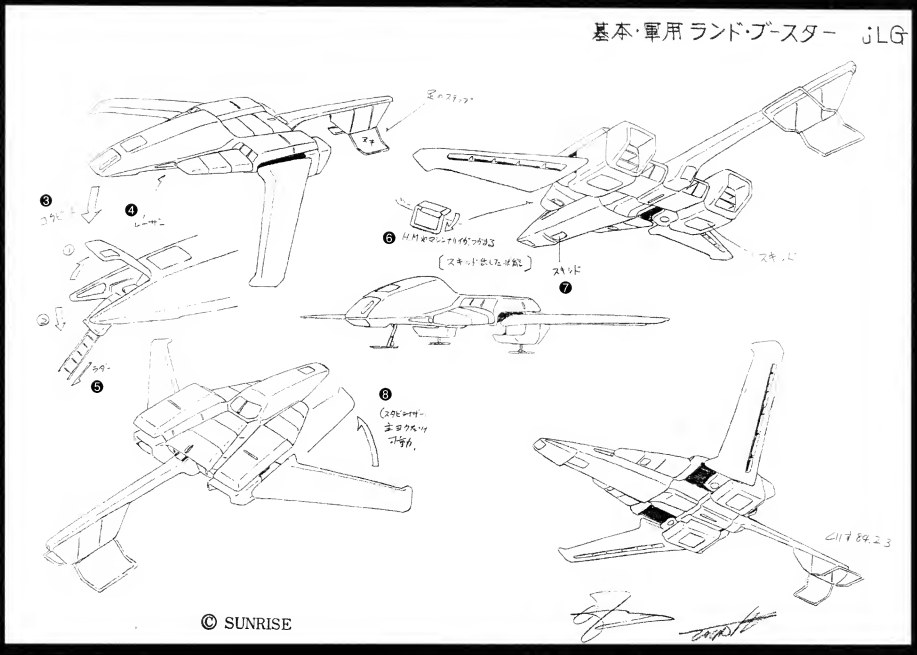
スタック用のフロッサーシート。スパイラルフローシステムの影響を受けたメカを搭載しており、他のHMとの互換性は無い。(26話)

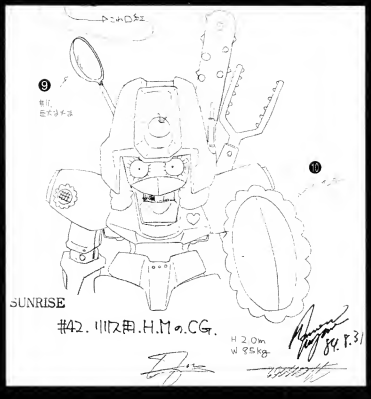
スタックを酷評するギャブレーに脚の伸縮を実演するカット。彼はスタックの運用思想を理解せず、他のHMを選んだ。(26話)

頭部を破壊されたスタック。なお、このダメージを与えたのはバッシュの素手の拳である。(26話)



専用HMとしてリリス本人が考案したリリスガイム。CGを使って設計されただけで、実機の制作は残念ながら行われていない。(42話)





Foot Notes

❶アームでうごく
❷バインダーは不変形のもの
❸コクピット
❹レーザー
❺ラダー
❻H.M.やマシンナリィがつかまる（スキッド出した状態）
❼スキッド
❽スタビライザー　主翼だけ可動
❾#11巨大おたま
❿バインダー

Link File 1

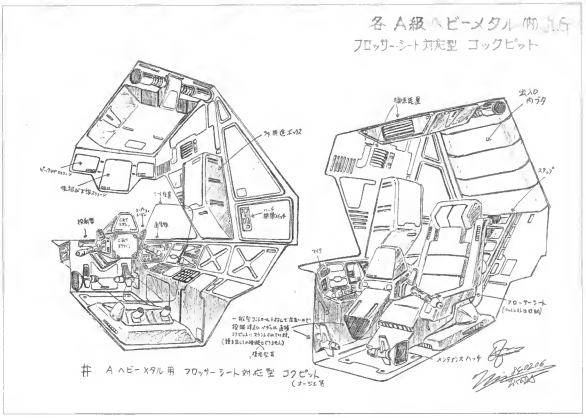
コクピット詳細要覧

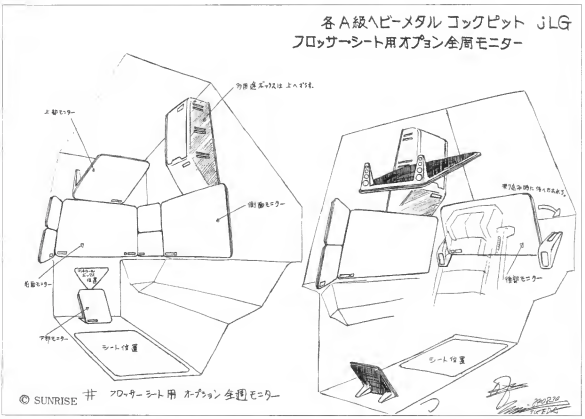
HMの操縦系統は、エルガイムという突然変異的な機体の登場までは、かなり画一化されたシステムであった。これは良く言えば完成、悪く言えば停滞の産物だが、永い歴史の中でコクピットという人と機械の境界面が洗練されてきた結果ではあるのだろう。

それでは、ペンタゴナに存在する操縦系統の究極を見ていこう。

●A級ヘビーメタル コクピット

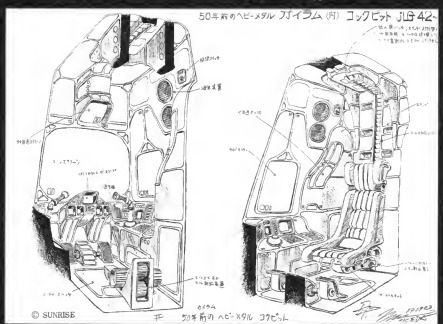
オージェやバッシュ等、一般的なA級HMに使用されているコクピットはエルガイム出現までは最良のものであった。だがその実態は、フロッサーシート以外は古い時代に完成されていたものを墨守しているに過ぎない。





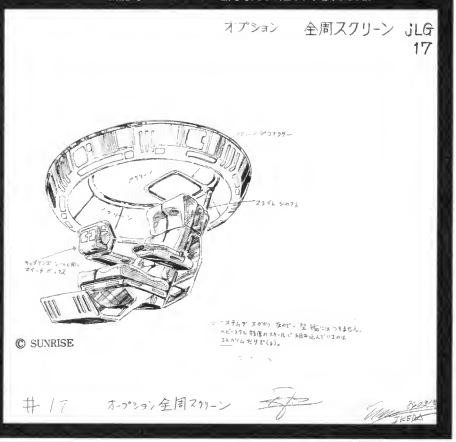
ガイラム コックピット

A級B級の区別以前に製作されたガイラムのコクピット。作りの良さやクラシカルな感触はあるものの、基本構造そのものは後のHMに装備されている物と大差ない。



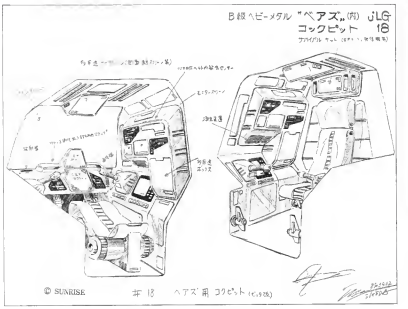
オプション 全周スクリーン

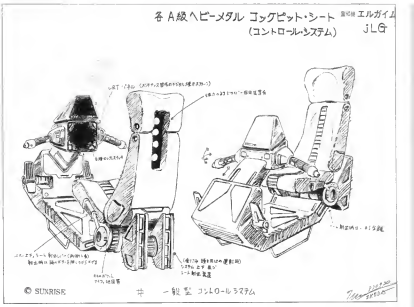
これはHM用のコクピットではなく、一部の艦船にオプションとして装備されている全周スクリーンシステム。機能的にはエルガイムと同等だが、遥かに大掛かりだ。

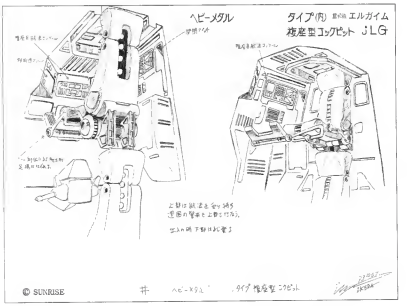


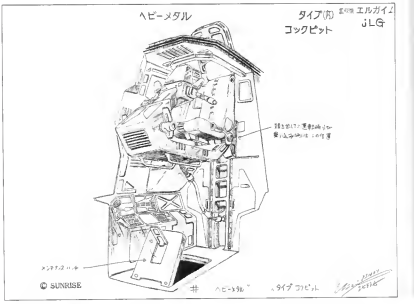
●B級ヘビーメタル コクピット

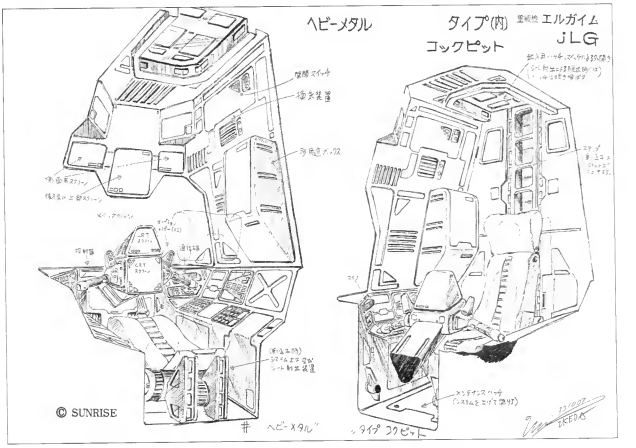
B級HMの操縦系は、基本はA級HMのそれと変わらない。しかしA級HMほどの万能性を要求されないB級HMでは、個々の用途に合わせ操縦系の一部を特殊化した例も少なくない。

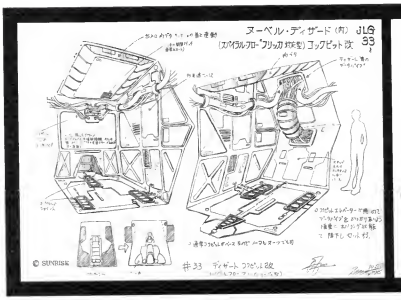


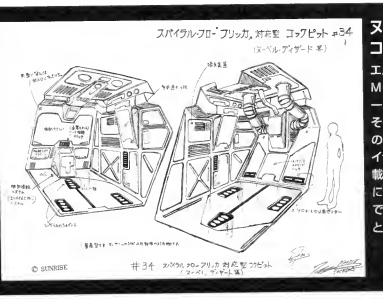












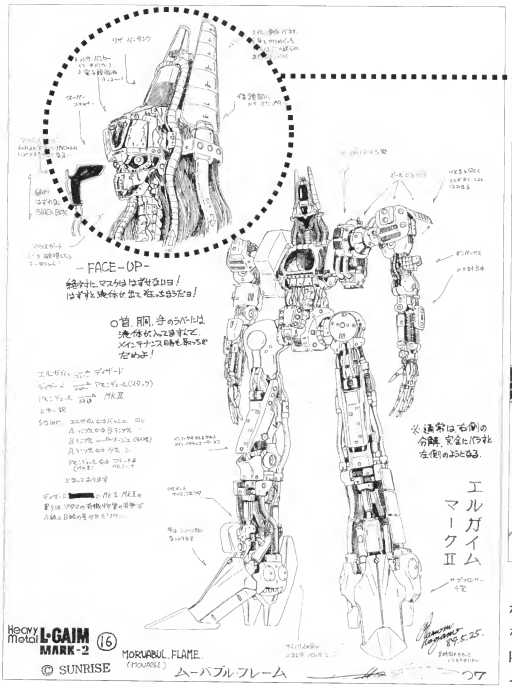
ヌーベル・ディザード コクピット

エルガイムから派生したHMの系譜の最後を飾るヌーベル・ディザード。しかしその操縦システムは、通常のコクピットに無理にスパイラルフローシステムを搭載しただけの間に合わせに過ぎず、完成度という点では他のエルガイム系HMと比較できるものではない。

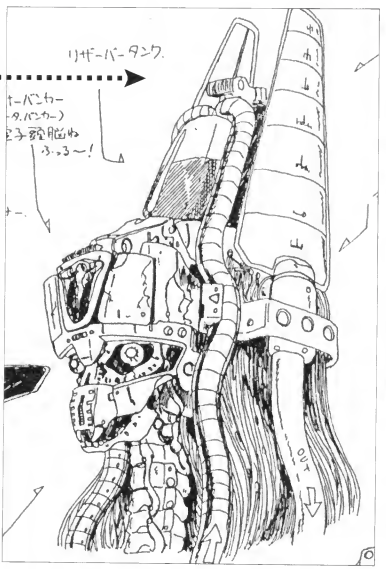
Column 02

見えない構造への愛！

たとえ視聴者の目に届かぬ場所でも、設定だけはキッチリ入れておく。それは「手抜きをせぬ」という姿勢以前に、設計者の思想…大構造への愛情というべきかもしれない。そんな書き込みの代表例を、ここでご紹介しよう。



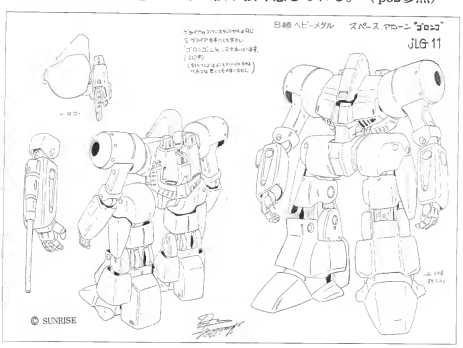
絶対はずさぬ"マスク"の内側



エルガイムMk-Ⅱのマスクは絶対に外せない。外せば液漏れを起こして狂ってしまうから、そんな状況は決して起こらない…と設定されているにもかかわらず、こうしてマスクの内側が設定されているのは何故？　作画、演出上の要請が入った、など「万一の事態」への保険だったのか？（p25参照）

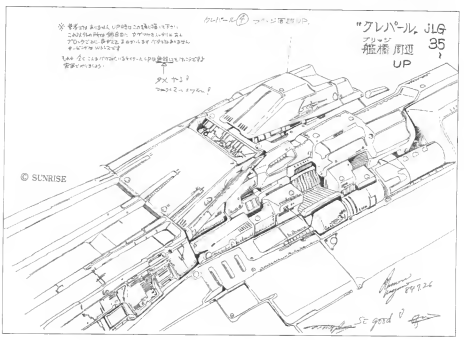
指定だけはしておく！ 細部へのコダワリ

「ゴロンゴのムネに穴が空いている」指定。「作画では無くても構わない」と注釈が入っているのは、B級HMだとアップで描き込まれることはほとんどないからだが、それでも「あるべき場所にあるべきモノはある！」という主張が強く感じられる。（p52参照）

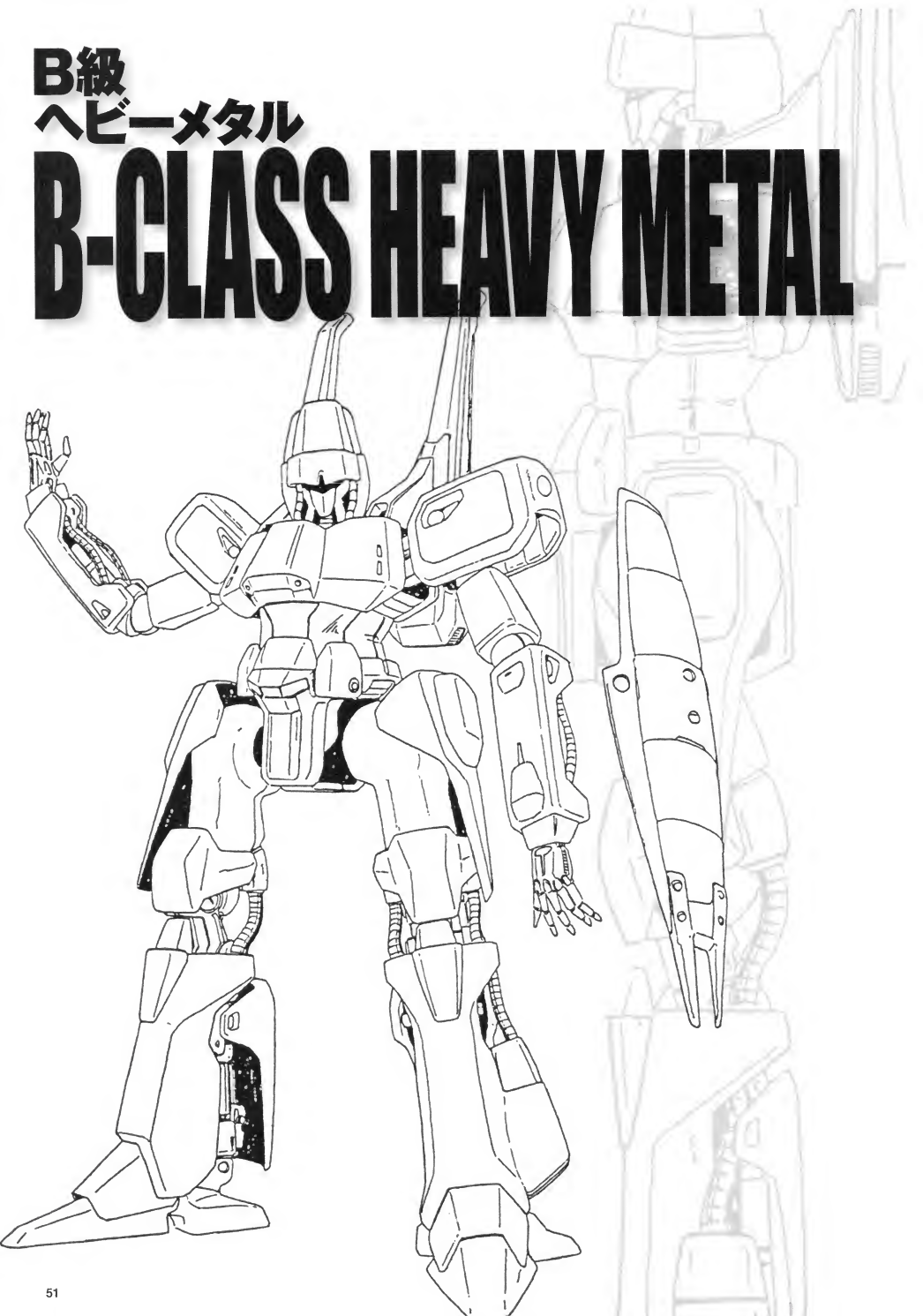


"このまま描け！" 究極の艦橋

参考図例ではない。この通りに描け！　という指定が入っているクレバールの艦橋。一度は「無視してもけっこうですよ」と書きながら、すぐ直後に「ダメ！やる！マクロスにまけない！」というコメントが入るあたり、当時のアニメ界の状況が忍ばれる。（p88参照）



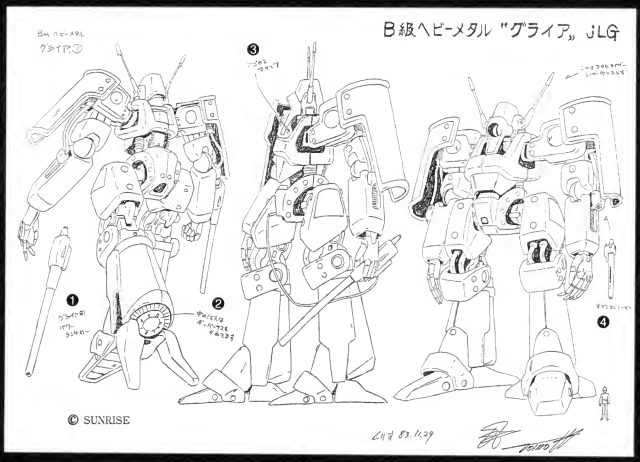
B級
ヘビーメタル
B-CLASS HEAVY METAL

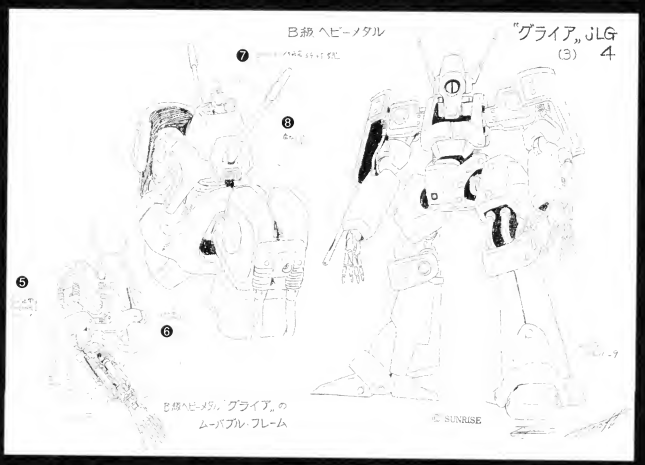


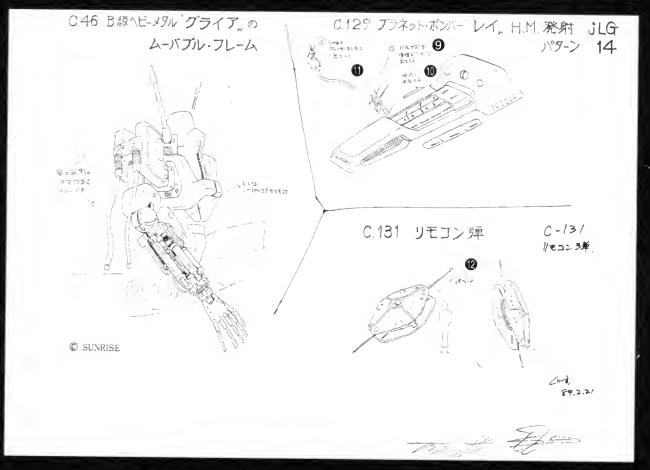
【グライア】【グライア・ノーダ】【スペースグライア】GREIA GREIA NORDA SPACE GREIA

Foot Notes

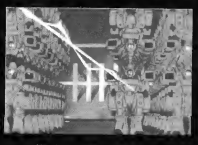
❶グライア用パワーランチャー
❷中のノズルはダンパーサスもかねてます
❸アゴの下　ヌキです
❹オプションレーザー
❺肩の装甲ははずしてます。スコープも
❻ヒトはこの辺に立つ
❼コクピット　メカ設定64,65参照
❽肩はとてもうすい
❾1.バルブドが慣性でふわりと出てくる
❿カバースライド
⓫そのあとフロッサーをふかして出ていく
⓬伸びる
⓭地上用と異なり、動力的にかなりのよゆうがありますので、パワーランチャーをつけることができます（歩く、走るかなり）
⓮ハッチ　開き方異なります
⓯ランドセルははずれませんが、かくれている部分は、地上用グライアの方　参照にして下さい
⓰バーニアはありません
⓱ヨコガオ
⓲グライアの旧式のタイプ







On The Front Line

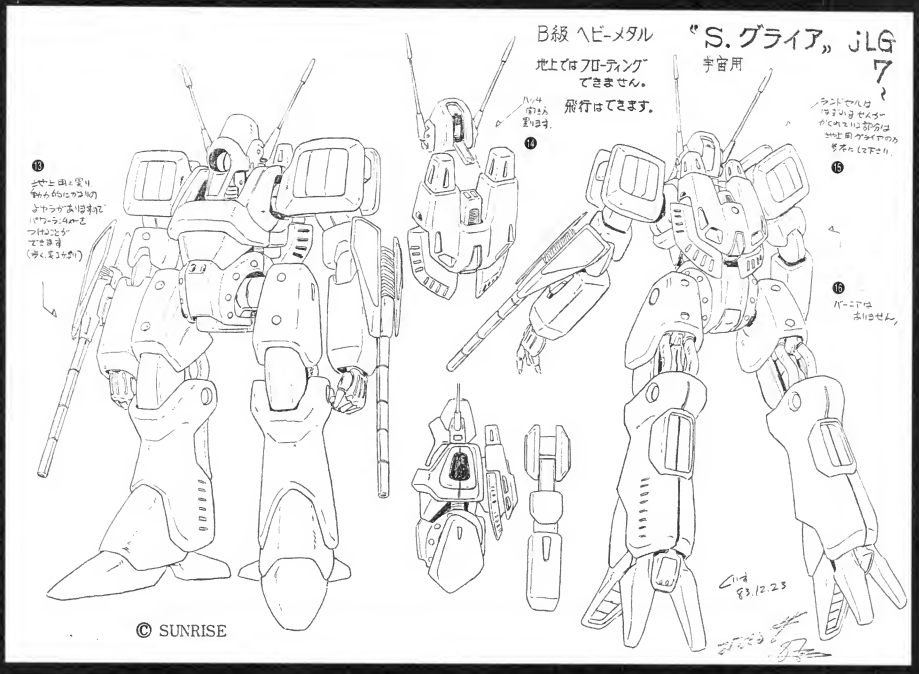


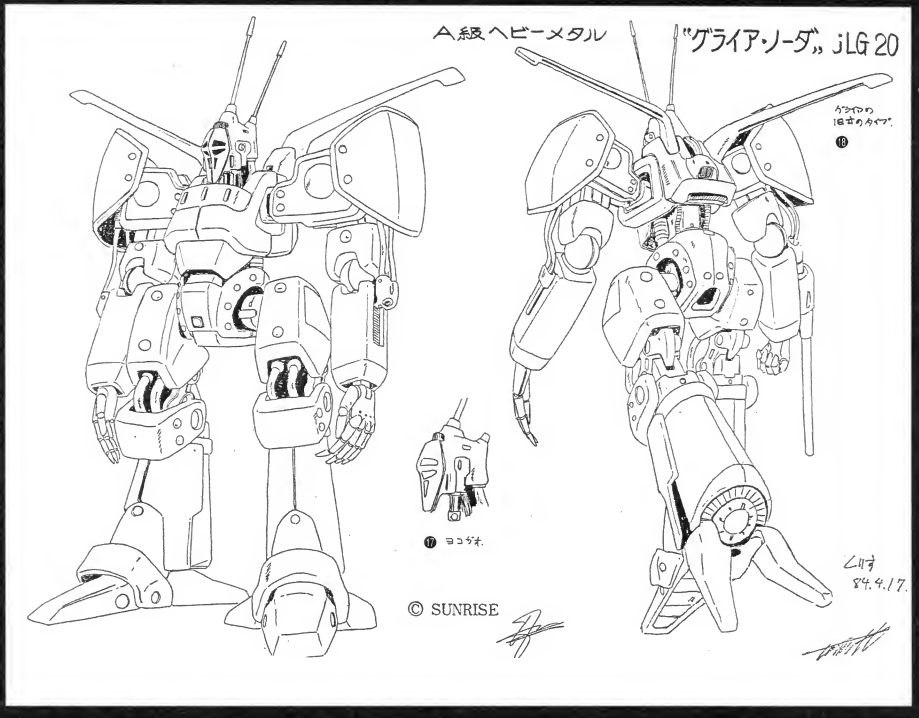
エイブ艦内に大量に格納されているスペースグライア。こちらの方が通常型より旧式だが、動力系に余裕があり、強力な武装が使える。（14話）

グライア頭部のハッチから脱出する正規軍兵士。射出座席は装備されているが、地上戦では直接地面に降りるこちらの方が安全だ。（9話）

バラータで塗装と整備を同時に行うグライア・ノーダ。肩部から伸びるケーブル先端の処理と、ロック用の金具に注目。（20話）

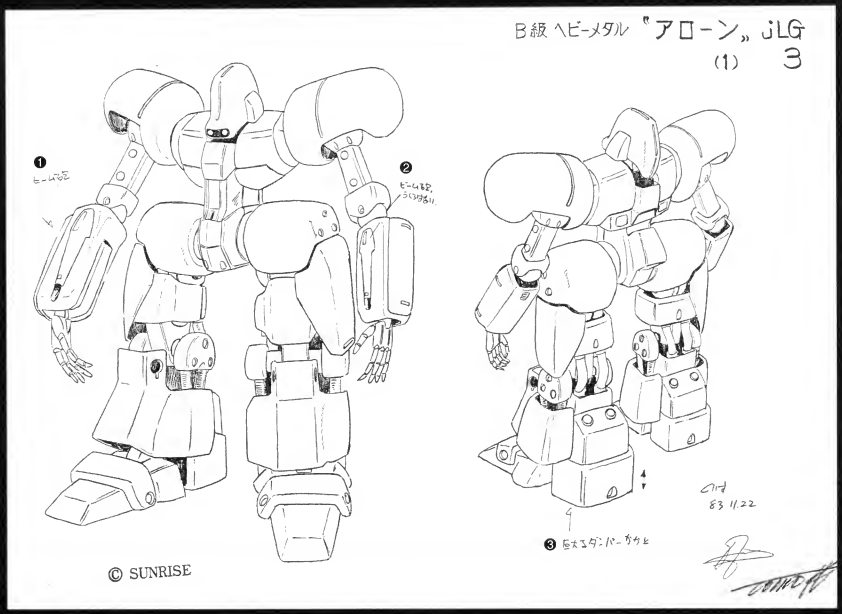
アローンより先行して開発に着手したものの、戦争による開発の遅れで結果的に新型機となったグライア・シリーズ。ほぼ原価での販売を強制する政策により、安価なHMとして軍民双方に普及している。総生産数は700機程度。


B級 ヘビーメタル
"S.グライア" JLG 7
地上ではフローティング できません。
飛行はできます。
宇宙用
© SUNRISE


A級ヘビーメタル
"グライア・ソーダ" JLG 20
© SUNRISE

【アローン】ALLONE

- フロント&リア
- ポージング
- 武器類



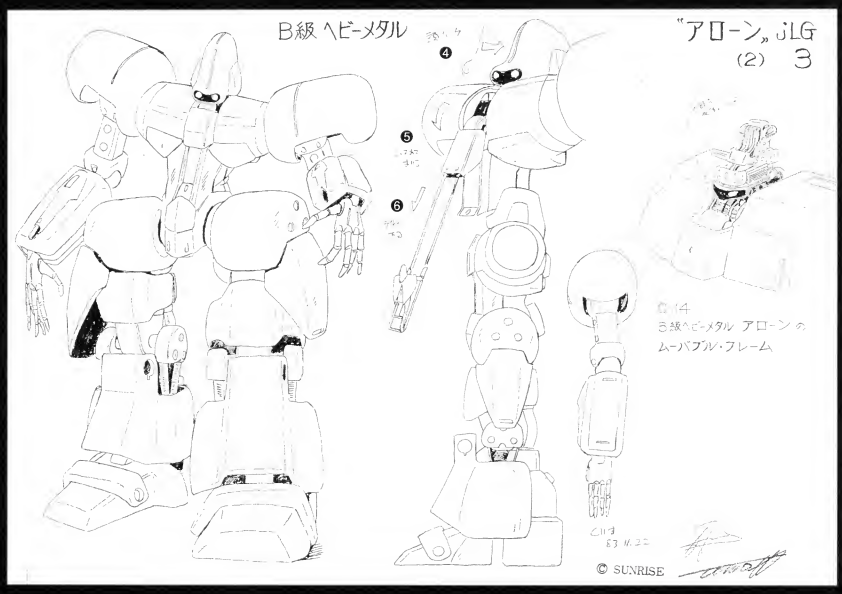
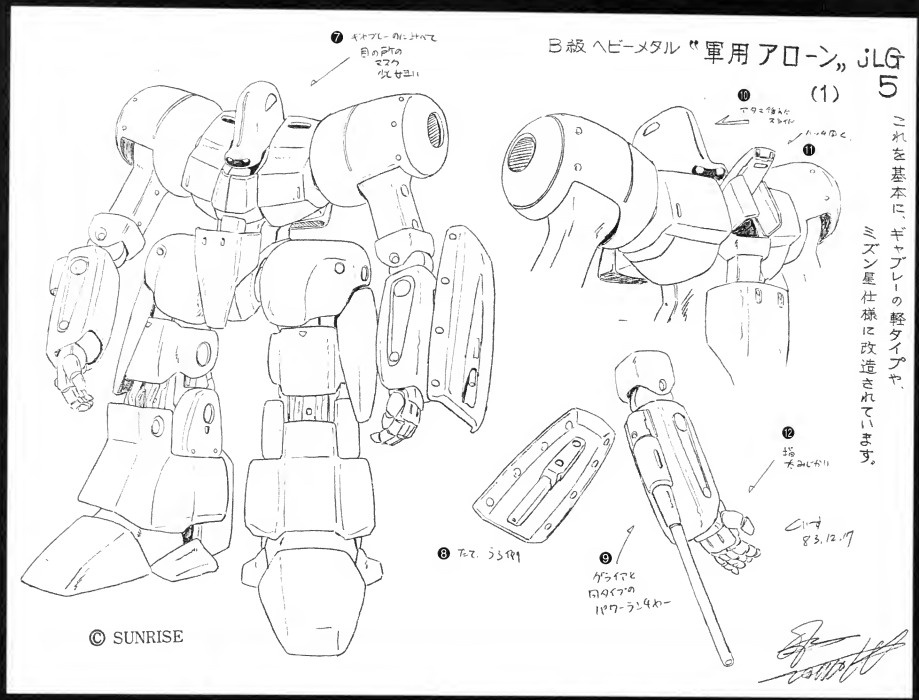


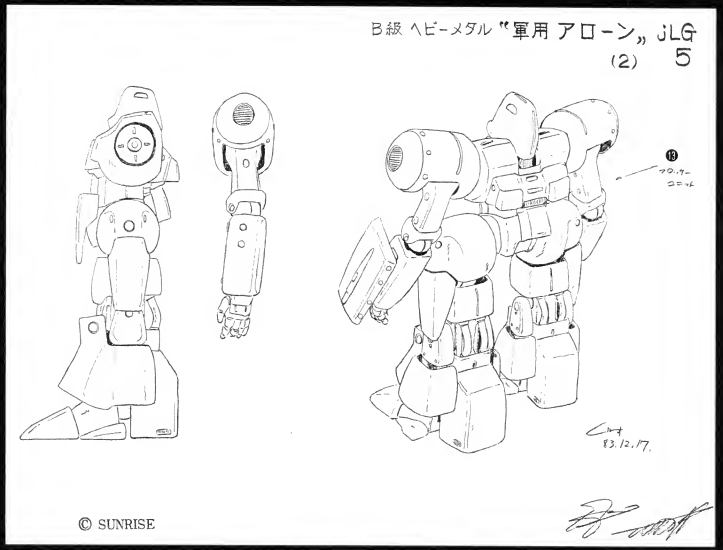
図14
B級ヘビーメタル アローンのムーバブル・フレーム

アローン・シリーズは初めてケイ素系伝導システムを採用し、大量生産を可能にしたHMである。軍用を基本に大きく4つのバリエーションに別れ、さらに細かいカスタムモデルが存在している。総生産機数は1027機。

Foot Notes

❶ビーム砲
❷ビーム砲　うしろはない
❸巨大なダンパーかかと
❹頭パック
❺ムネあておりる
❻ラダー下る
❼ギャプレーのに比べて目の所のマスク　少しせまい
❽たて　うら側
❾グライアと同タイプのパワーランチャー
❿アタマ後方にスライド
⓫ハッチ開く
⓬指　太みじかい
⓭フロッサーユニット





On The Front Line

宙返りをしつつ着地に備える民間型アローン。ギャブレーが最初の愛機でやってのけた技で、操縦者の腕さえ良ければ、この程度のアクションを行う能力を十二分に持っている。(3話)

こちらはエルガイムに空中戦闘を挑む軍用アローン。ブースターを装着していないのでジャンプ戦というレベルだが、民間型とは比較にならないパワーを備えている。操縦者は同じくギャブレー。(5話)

【アローン(2)】ALONE(2)

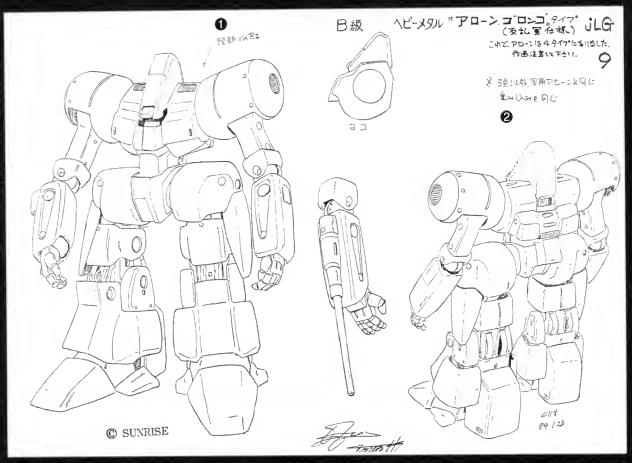
反乱軍仕様のアローンであるゴロンゴと、ミズン星仕様の火力強化型アローンであるミズン・アローン。これら異彩を放つバリエーションモデルの存在は、アローン・シリーズの普及率の高さと設計の確かさを物語っている。

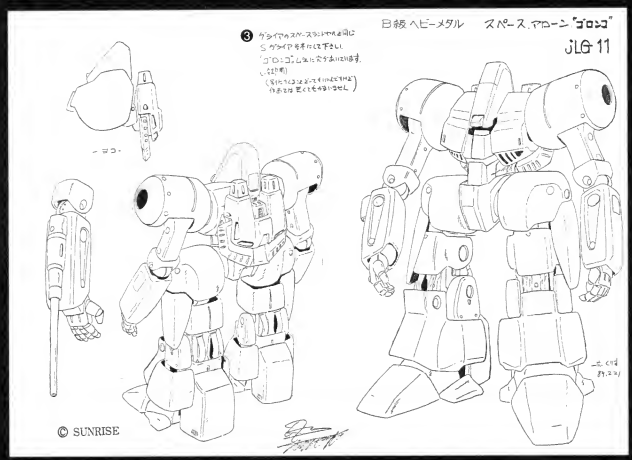
On The Front Line

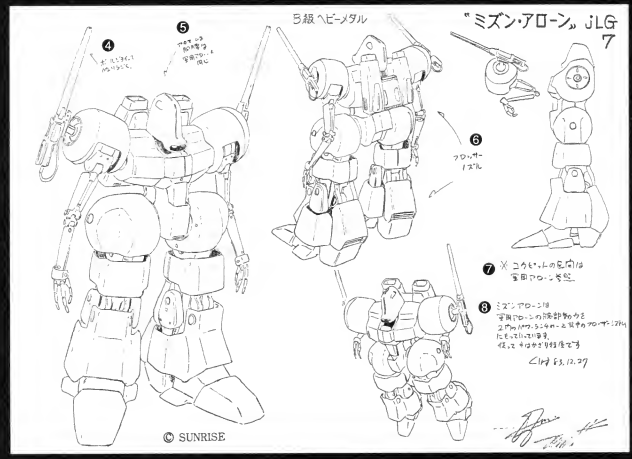
アステロイドでコンテナを運搬するスペースアローン・ゴロンゴ。HMは高い作業性を持つ機械であり、特に数が揃えやすいB級HMは戦闘以外でも酷使されている。(46話)

大型フロッサー・グーガーから出撃するゴロンゴ。なおゴロンゴの特色である頭部は、単純に生産性の問題による仕様変更である。(9話)

ミズン・アローンの上に歩兵を乗せHM版タンクデサントを行っている例。格闘性能を犠牲に火力を増強したこのタイプは、敵HMと直接対峙する事はあまり考えていない。(11話)







Foot Notes

❶頭部のみ異なる
❷※頭以外、軍用アローンと同じ乗り込みも同じ
❸グライアのスペースランドセルと同じ。Sグライア参考にして下さい。
"ゴロンゴ"ムネに穴があいています(冷却用)(別にそんなことどーでもいいんですけど。作画では無くてもかまいません)
❹ボールジョイントでかなりうごく
❺アタマ、ムネ、胴、腰は軍用アローンと同じ
❻フロッサーノズル
❼※コクピットの展開は軍用アローン参照
❽ミズンアローンは、軍用アローンの腕部動力を2門のパワーランチャーと背中のフロッサーシステムにもっていています。従って手はかざり程度です

【バルブド】 BAL-BUD 【バルブド カイゼス】 BAL-BUD KAIZESS

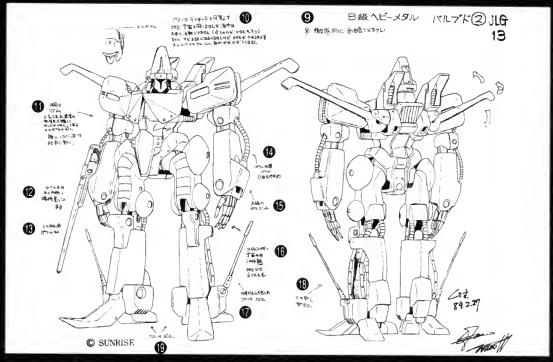
On The Front Line

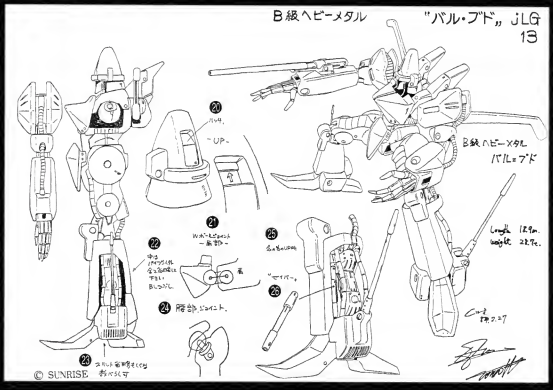
宇宙艦に脚部を固定しておくためのラッチと、折り畳まれた足首。発進寸前まで機体を確実に保持しておくための機構だ。(14話)

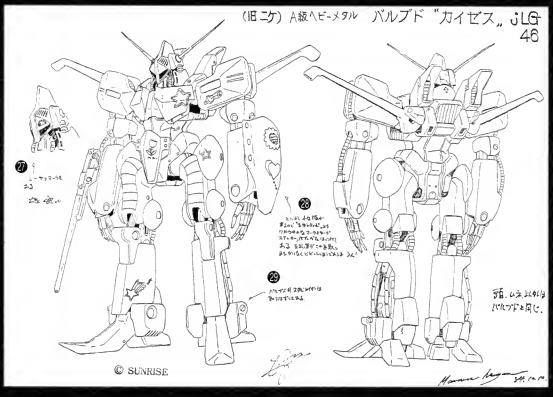
オージェを後方から羽交い締めにするバルブド。A級に最も近いB級と言われる本機のパワーには、特筆すべきものがある。(25話)

バルブドカイゼスの背面。ニケと俗称されるこの改造HMは、頭部と胸部以外は通常型のバルブドと基本的に同じだが、巨大なアンテナなどにより受ける印象はかなり異なる。(46話)

バルブドカイゼス後頭部のアップ。首だけではなく襟に相当するパーツが変更されている事と、女性専用の機体のためかハッチが通常型よりも小さくなっているのが判る。(46話)







最初に製作されたB級HMであるバルブドは、A級HMのコストダウンという観点から開発された機体である。随所にA級HMのパーツを使用しているためその基本性能は高く、限りなくA級HMに近いB級HMだと言えるだろう。

Foot Notes

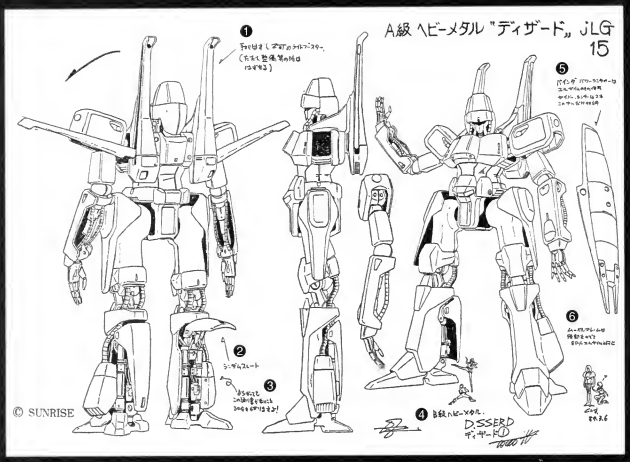
⑨※徹底的に省略して下さい
⑩パワーはディザードと同等です。地上・宇宙を問いませんが、海中はあまり活動できません（全てのヘビーメタルもそう）別に、サびる訳ではありませんけど、オイルがきれるのです。あとムバブルフレームに海水ガボガボ入りますし…
⑪胴はゴム　と言っても高濃度の液体を圧縮してサンドイッチにしてある。エルガイムと同じ。腰のソロバン玉は独自に動く
⑫ひざの玉は外と内側で場所異なります
⑬エルガイム級パワーランチャー
⑭パワー伝導パイプ（油圧パイプ）
⑮A級のパワーユニット
⑯スタビライザー　宇宙のみこの状態　地上ではおりたたむ
⑰内側はムキ出しのフロッサーノズル
⑱この中にセイバー
⑲フロッサーノズル
⑳ハッチ-UP-
㉑Wボールジョイント-肩部-
㉒中はパイプ以外全て省略して下さい　BLつぶし
㉓スリット省略もしくは数へらし可
㉔腰部ジョイント
㉕念のためUP時
㉖セイバー
㉗こーいうマークもある
㉘とにかく少女隊が乗るので"ちゅうりっぷ"とかワヤクチャなマークとゆうかステッカー、べたべたはっつけてある。反乱軍がこれを見たら、まちがいなくビビってしまうであろお、うん！
㉙バルブド用、スタビライザーは取りはずしてある

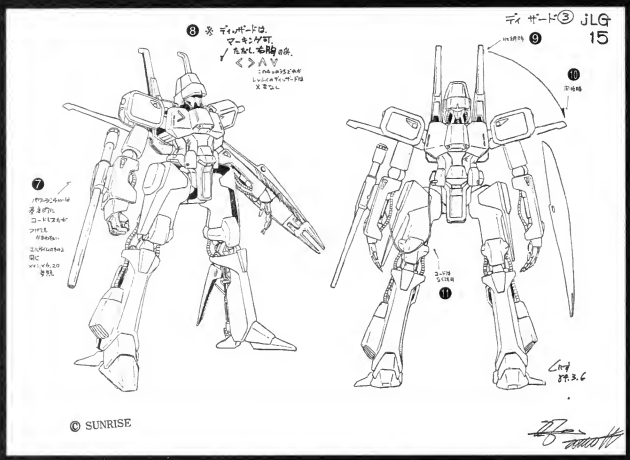
【ディザード】【ベアズ】【パードナ】D-SERD/BEAS PERDNER

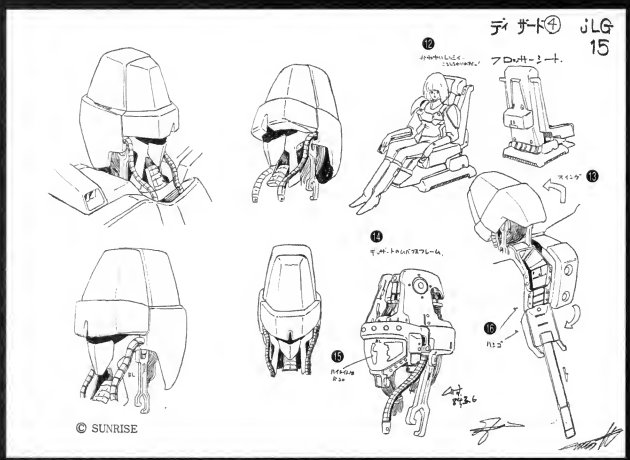
反乱軍がエルガイムを参考に開発したディザード、サートスター周辺のアステロイドに対応すべく開発されたベアズ、類稀なる戦力故にHMに分類されるパードナ。方向性は違えども、これらはHMという存在の極北に位置する機体である。

Foot Notes

❶取りはずし不可のライトブースター（ただし整備等の時ははずせる）
❷ランダムスレート
❸まちがってもこの通り書かないこと　30分もかかりますよ！
❹B級ヘビーメタル
❺バインダ　パワーランチャーはエルガイムのもの使用。セイバー、ランサーは2本、この中にだけ収納
❻ムーバルフレームは頭部をのぞき、80%エルガイムと同じ
❼パワーランチャーは基本的にコードレスだが、つけてもかまわない。エルガイムのものと同じ。メイン、メカ20参照
❽※ディザードはマーキング可　ただし、右胸のみ
この4つのうちどれか、レッシィのディザードは必要なし
❾収納時
❿開放時
⓫コードはなくても可
⓬かわゆいレッシィ　ころしちゃいやだっ！
⓭スイング
⓮ディザードのムバブルフレーム
⓯ハイライトはR.20
⓰ハシゴ







On The Front Line

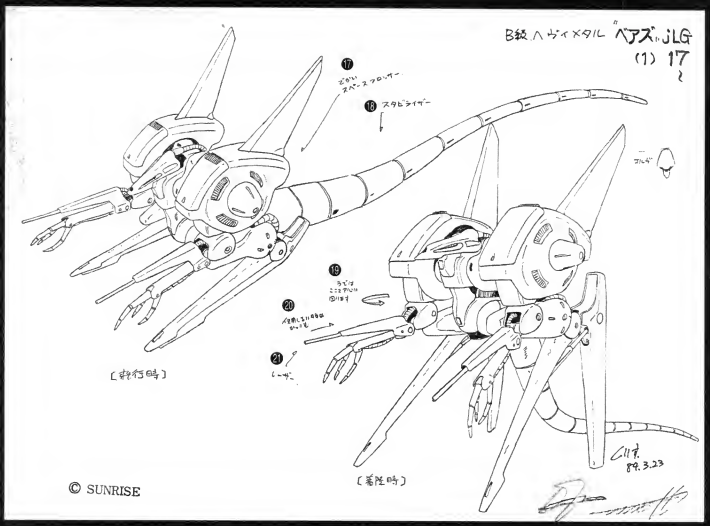
ディザードの珍しい待機形態。戦闘後、整備する間もなく放置していたケースだと思われるが、HMはこういう扱いにも耐えるマシンである。（22話）

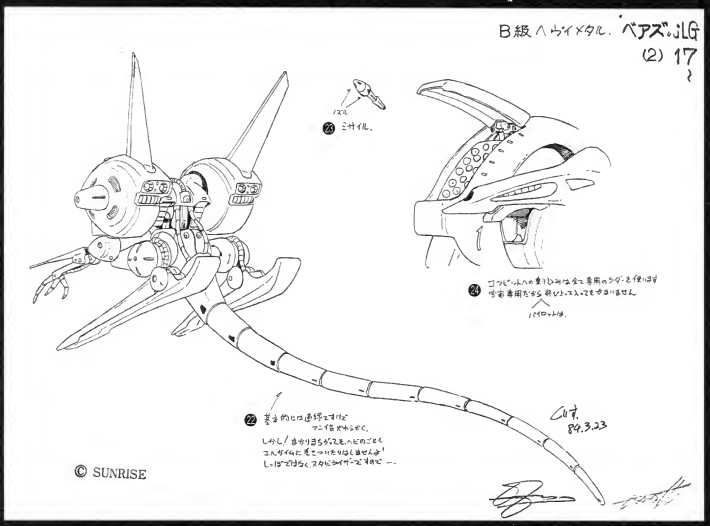
サートスター内の格納庫に整列するベアズ。同機は開発・生産・運用の全てがサートスターで行われている珍しいHMである。（41話）

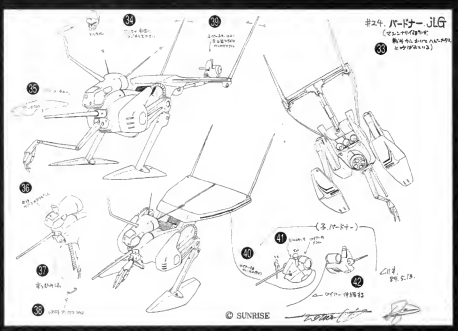
ベアズの主兵装、ミサイルポッドのアップ。カバー開閉用のシリンダーとヒンジの構造、ミサイルの収まり方に注目。（40話）

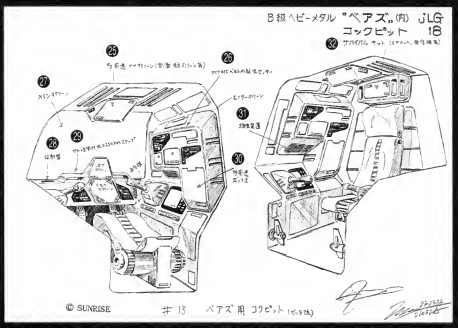
Foot Notes

⑰でかいスペースフロッサー
⑱スタビライザー
⑲うではここを中心に回ります
⑳使用しない時はひっこむ
㉑レーザー
㉒基本的には直線ですけど、フンイ気やわらかく、しかし！　まかりまちがってもヘビのごとくエルガイムに巻きついたりはしませんよ！　しっぽではなく、スタビライザーですので…
㉓ノズル　ミサイル
㉔コクピットへの乗り込みは全て専用のラダーを使います。宇宙専用だからパイロットは、飛び上がって入ってもかまいません
㉕多用途サブスクリーン（側面、後方スクリーン等）
㉖アステロイドベルト内航法センサー
㉗メインスクリーン
㉘投射器
㉙スクリーンを開けて出入りするためのステップ
㉚多用途ボックス
㉛換気装置
㉜サバイバル・キット（エアポンベ、発信機等）
㉝マシンナリィっぽいが、戦闘力においてヘビーメタルと呼ばれている
㉞アンテナ自由にうごかして下さい
㉟パワーランチャー　ゼッタクラス
㊱中はベアズのコクピット
㊲乗り込み法
㊳UP時フックをつける
㊴チバードナーは上に5、6台てきとうにのっけて下さい
㊵ワイアーはこのレールの中より
㊶ビームとセンサー　ワイアーのドラム
㊷ワイアー伸縮する





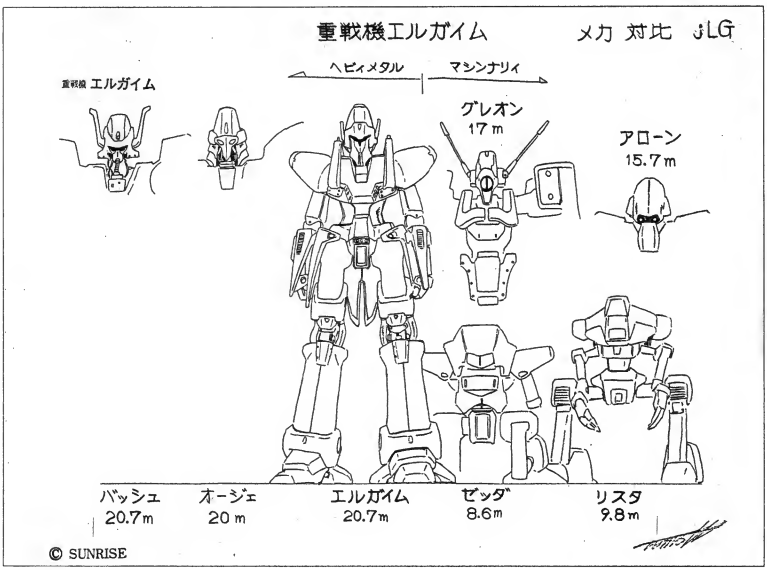




メカニック対比図

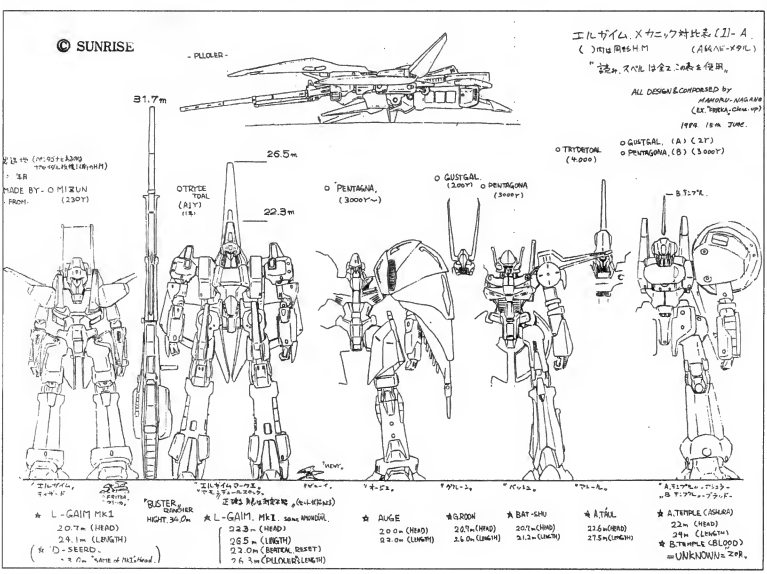
エルガイムという作品に登場するメカニックの主役がHMであることは言うまでもないが、その他にも小は1メートル前後のサイズのミニフロッサーから、大は全長1.3キロにも及ぶポセイダル専用巨大戦艦エイブまで、多種多様なサイズのマシンが入り乱れているのも本作の魅力の1つである。これらの多様なサイズのマシンを比べてみると、興味深いものが見えてくる。

Link File 2



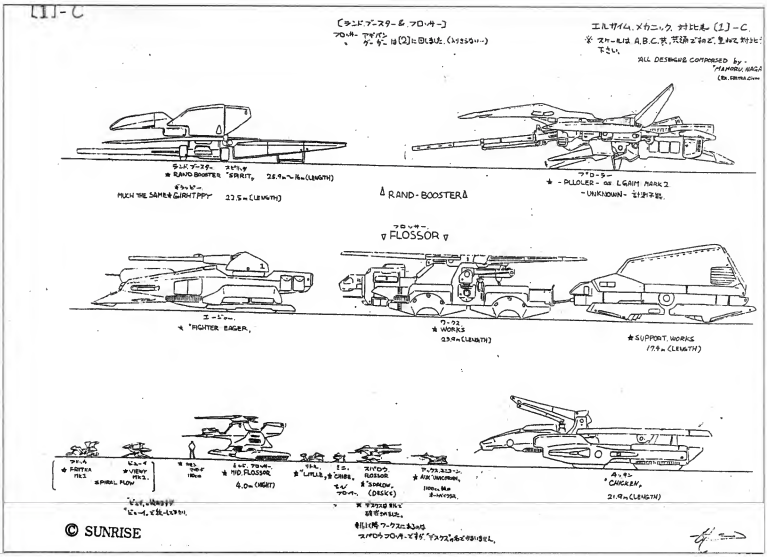
●ヘビーメタル対比図①

HMとマシンナリィとの対比、幾つかのメカデザインが決定稿になっていない、2種のB級HMがマシンナリィ扱いになっている、グライアがグレオンという名前であるなど全面の初期段階に作成されたことをうかがわせるが、各メカの対比そのものは非常に正確である。



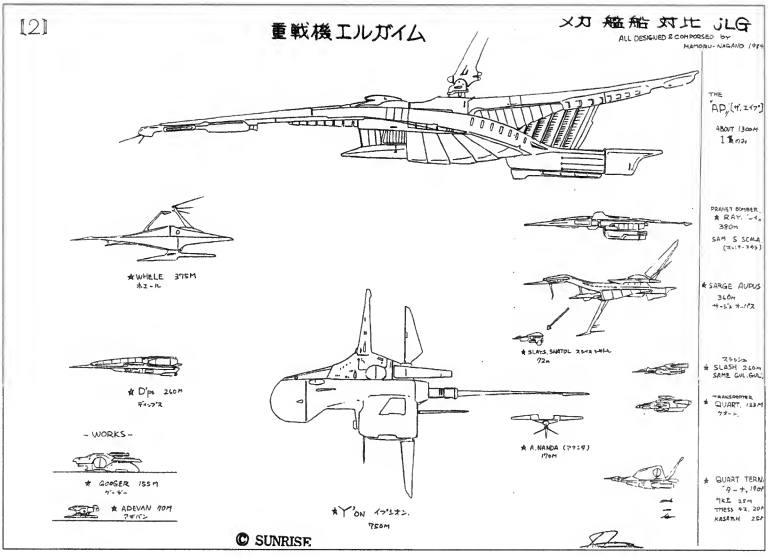
●ヘビーメタル対比図②

A級HMの大半を網羅した対比図。このイラスト1枚からだけでもムーバル・フレームのサイズが容易に推測できる程、HMのサイズというものは統一されている。唯一この図からフレームサイズが読み取れないのはS型のグルーンだが、これは頭部のみを基準に身長だけで比べているためだ。



●地上メカ対比図③

フロッサーやランドブースター等、HM以外の地上用マシンを中心に構成された対比図。変形したマークⅡランドブースター扱いで搭載されている。小型と言われるチッキンが全長ではワークスとほぼ同じで、ランチング・レールの長さと搭載方式によって能力に差が出ている事が興味深い。



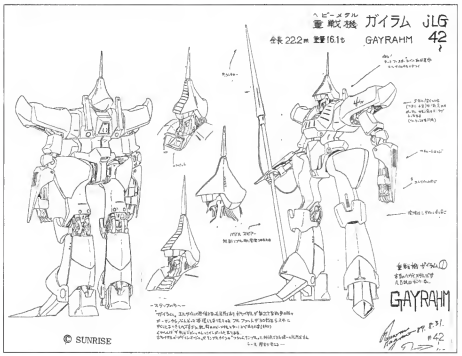
●地上メカ対比図④

大型の宇宙艦を中心にした対比図だが、地上用のものでも類似のサイズである超大型フロッサーはこの図に含まれている。真っ先にエイプの種類なサイズが目を引くが、詳細を見ていくと中型戦艦のターナが実は小型に近い中型艦であるなど、個々の艦のサイズの差が大きいことが判る。

Column 03

ツッコミ&ボケ炸裂! 書き込みの“ギャグ”

楽しまなくてはやってられない！　特に「重戦機エルガイム」では、書き込みにギャグやボケ、ツッコミが多く見られる。演出や作画スタッフへのサービス精神も満点の楽しい書き込み、その一部を紹介しよう。

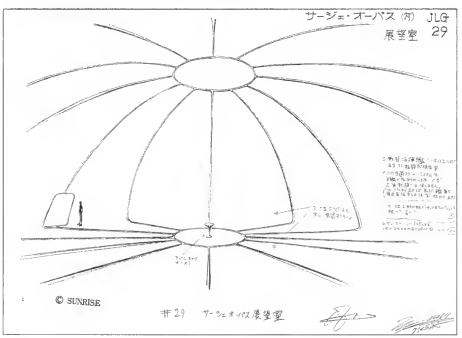


タイムリーなのかムリなのか…？ レッシィレポート参照の注

「ガイラム」詳細設定の書き込みに加えて「くわしくは『ザ・テレビジョン』のレッシィレポートに出てます」の注釈が。週刊誌だから、この資料を見た時点で当該の雑誌などとっくに書店の店頭から消えていると思われるのだが…。(p45参照)

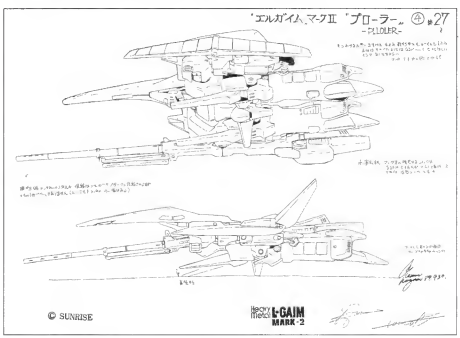
1人Q&Aで謎を解明

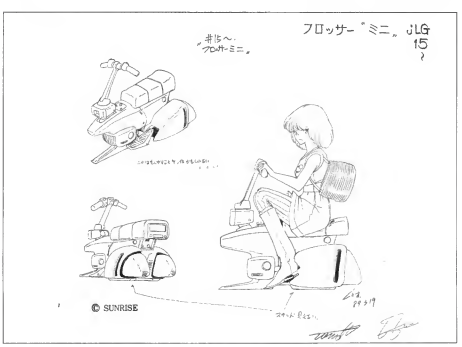
「マークⅡは自分の手をどうやって見るのでしょう?」「答え　スクリーンにすべて見えます」…スタッフ間のやりとりが設定資料上に残され、まるで1人Q&Aを演じているようだ。(p84参照)



マンネリなのに、やる時はやる!

プローラーは飛行中でも手と足は動かせる。「マンネリですからできれば避けて欲しい」というリクエストと共に「マンネリでもやる時はやる!」という書き加えが入っているのは一興か?(p29参照)

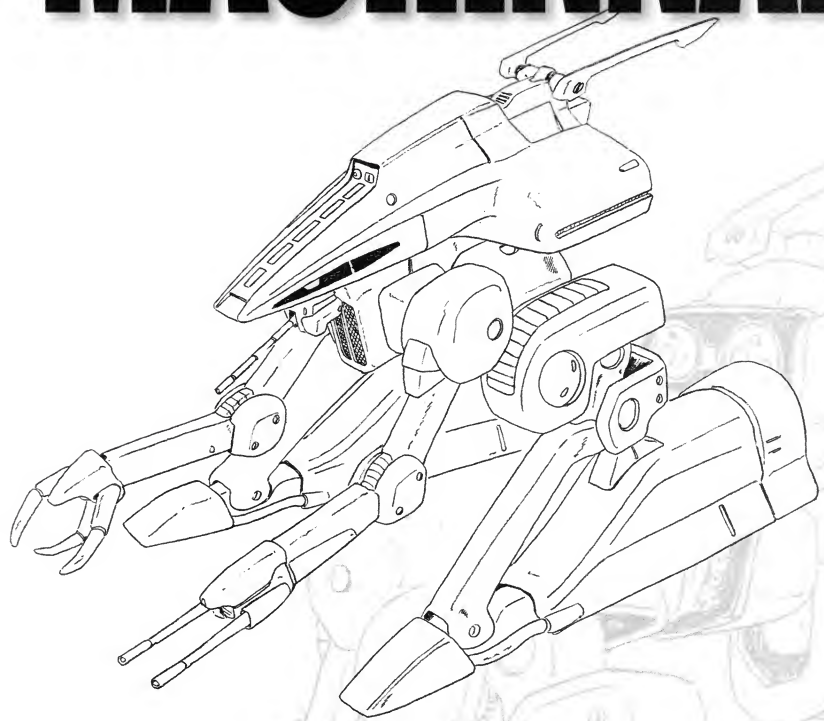




う～む傑作!の自画自賛

「これはもしかするとケツ作かもしれない…」の書き込みに加え、かすれた筆跡ながら、別の人物の「たしかに!」といった賛同文句が書き込まれているフロッサーの設定。スタッフ間でのエール交換か。息のあったところが感じられる。(p106参照)

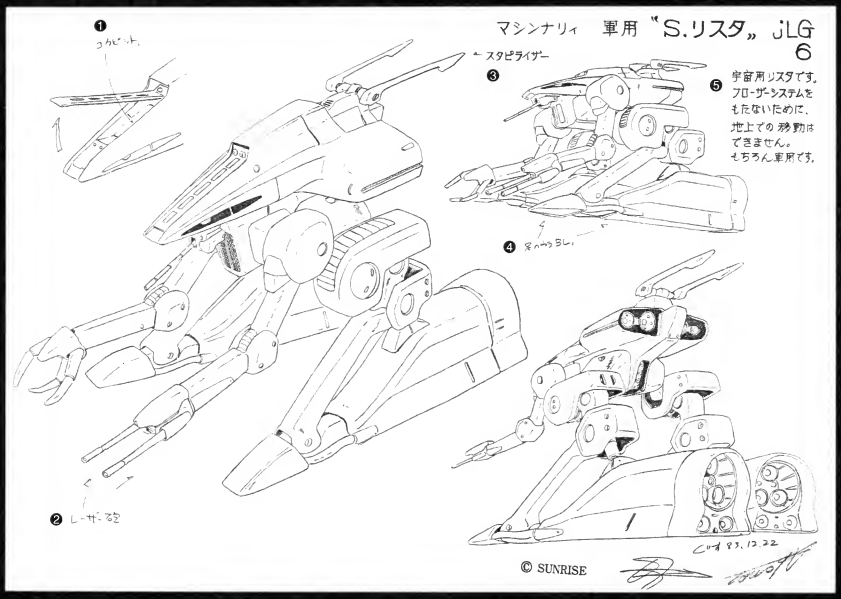
マシンナリィ
MACHINNARY

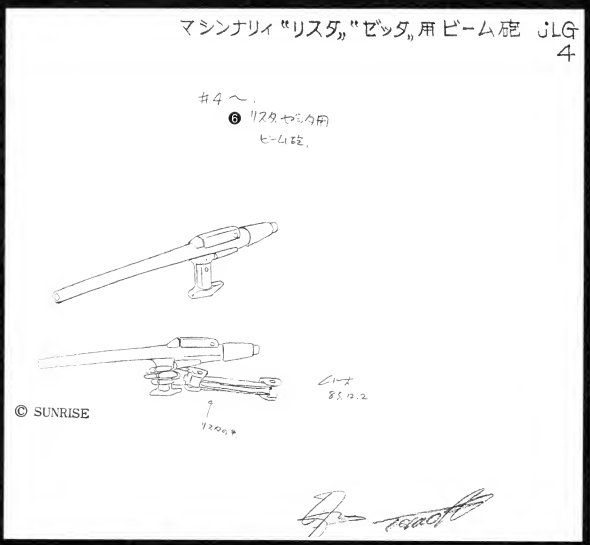


【スペース・リスタ】
SPACE LISTA

●スペース・リスタ
●共用ビーム砲

スペース・リスタは、リスタと呼ばれマシンナリィとして扱われているが、実は優秀なB級HMである。元はB級HMデルマーグを改良・強化したもので、宇宙空間での運動性は最高に近く、民間用自衛兵器として広く普及しており反乱軍も愛用している。





Foot Notes

❶コクピット
❷レーザー砲
❸スタビライザー
❹足のウラBL
❺宇宙用リスタです。フローザーシステムをもたないために、地上での移動はできません。もちろん軍用です
❻リスタ、ゼッタ用ビーム砲

On The Front Line

宇宙でのハッチオープン3人ハコ乗り。コクピット周辺やハッチの構造が判るが、それ以上に操縦の容易さを示している。(22話)

高速機動中のスペース・リスタの背面。同機はフロッサーシステムを持たず、純粋に宇宙用の推進系のみを装備している。(17話)

高速宇宙艇より発艦するスペース・リスタ。艇はスラッシュタイプで、発進口からある程度離れた時点で加速を開始する。(6話)

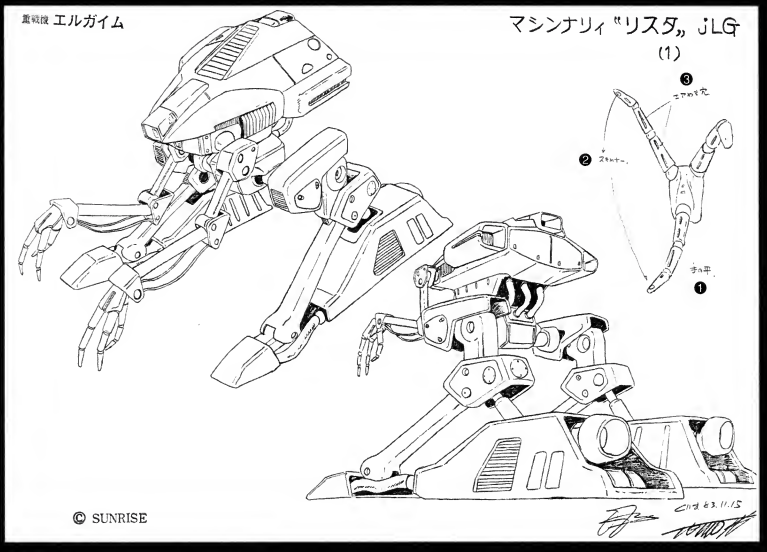
エルガイムに脚部を掴まれ、格闘戦に持ち込まれた状態。この直後に同機は撃破されている。(6話)

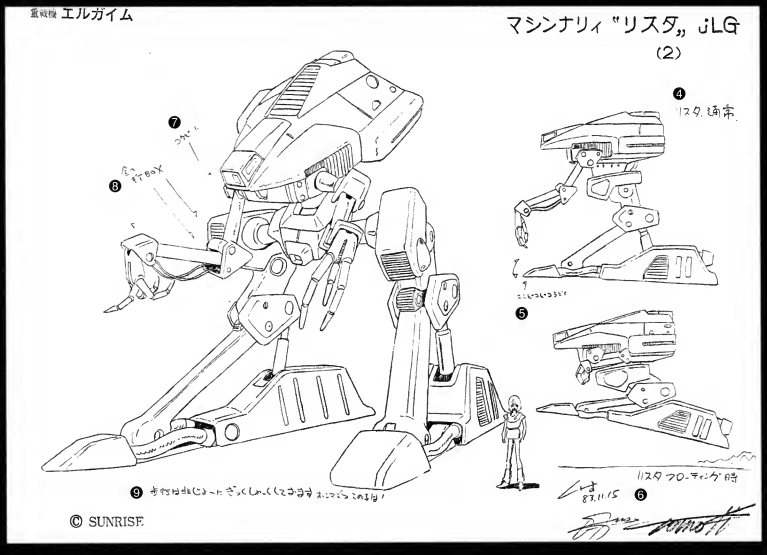
File:24

【リスタ】 LISTA

●本体

民間・軍の双方で広く使われている型式のマシンナリィ。エアーで駆動するマニピレーターと、比較的繊細な動作に対応できる追従性の高さが特徴だが、一方では構造が複雑という欠点も抱えている。





Foot Notes

❶手の平
❷スキャナー
❸エアぬき穴
❹リスタ、通常
❺ここピコピコうごく
❻リスタ、フローティング時
❼コクピット
❽全てギアBOX
❾歩行時は非じょーにぎっくしゃくしておます　ホンマごつ、この子は！

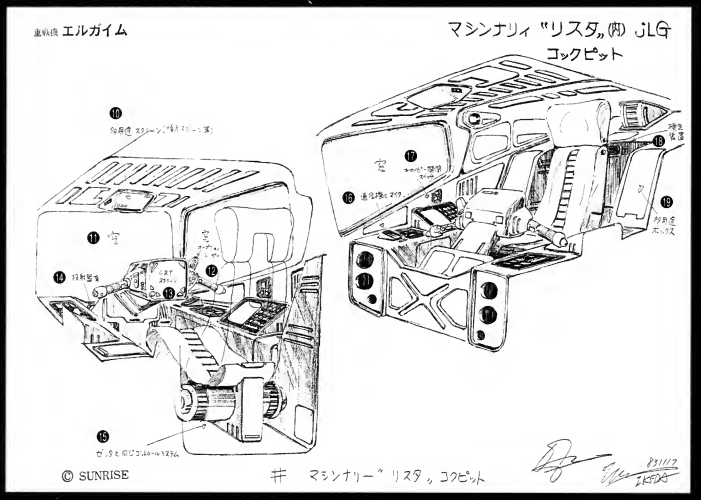
【リスタ(2)】LISTA(2)

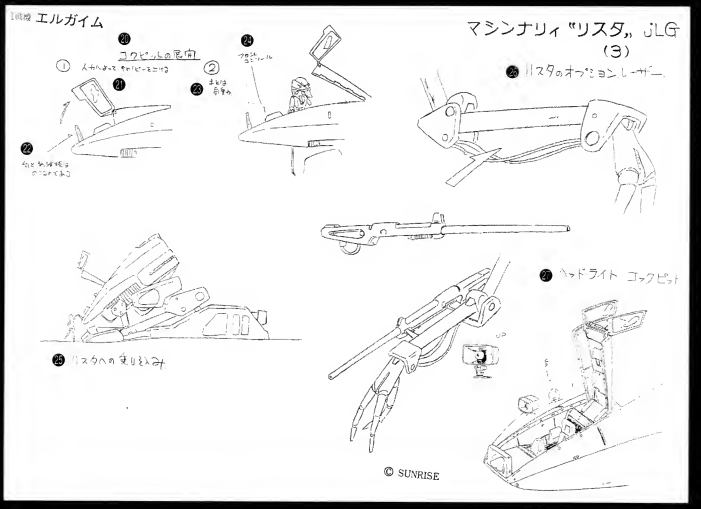
●コクピット
●オプションレーザー

リスタのコクピット周辺と乗り込みの方法、オプションパーツのレーザー砲やヘッドライトなど、マシンナリィを運用する上で欠かせないものの数々。これらと実際に運用された中で発生した幾つかの事象とをひとまとめにしてご紹介する。

Foot Notes

⑩多用途スクリーン
⑪窓
⑫オープショントリガー
⑬CRTスクリーン
⑭投影器有
⑮ゼッタと同じコントロールシステム
⑯通信機とマイク
⑰キャノピー開閉スイッチ
⑱換気装置
⑲多用途ボックス
⑳コクピットの展開
㉑①人力によってキャノピーを上げる
㉒何と防弾板はのこるのである
㉓②あとは自動…
㉔フロントコンソール
㉕リスタへの乗り込み
㉖リスタのオプション・レーザー
㉗ヘッドライト　コクピット





On The Front Line

破壊されたリスタ。この時のセリフでリスタにはエルガイムと共通の部品が沢山あると描写されていた。とすると、汎用のパーツが多い？(4話)

ホールドアップされ、機体を捨て脱出するリスタのパイロット。広く開いた股関節と、開放状態にあるハッチ周辺部の構造に注目。(4話)

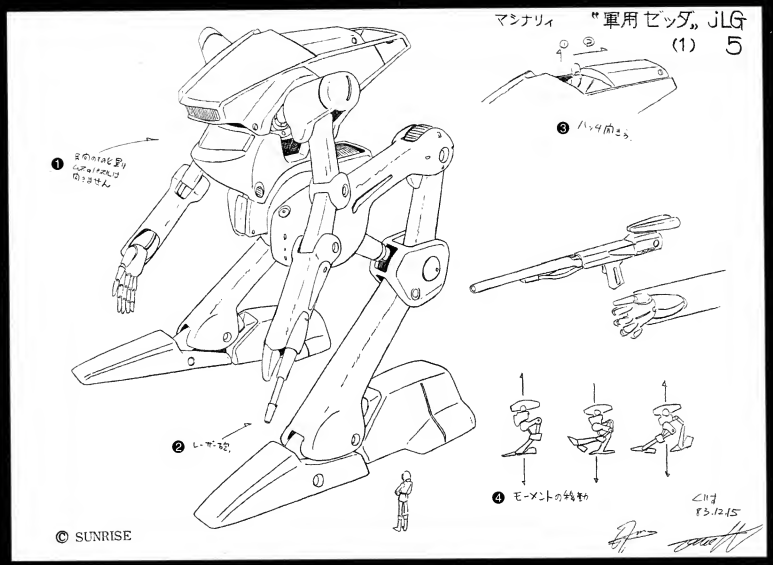
リスタ背面のアップ。フローティング態勢にされた脚部パーツの相対位置が判る。またフロッサー内側と外側のディテールの差も興味深い。(4話)

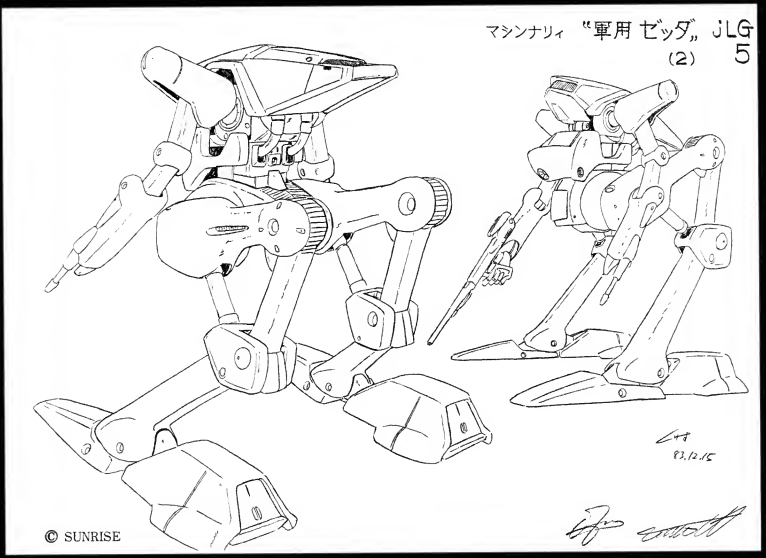
パワーランチャーを発砲するリスタの腕部。ゼッタと共通の手持ちではなく装着型のものを使用している。手首の繊細さが際立つカットだ。(5話)

【軍用ゼッタ】ZEDDA

●フロント&リア

マシンナリィ





マシンナリィ・ゼッタは、機動性にも武装にも問題がある旧式兵器ではあるものの、操縦の容易さとコストの安さから正規軍で広く使われ続けている機体である。使用頻度も高く、数が必要な任務に向いている機体と言える。

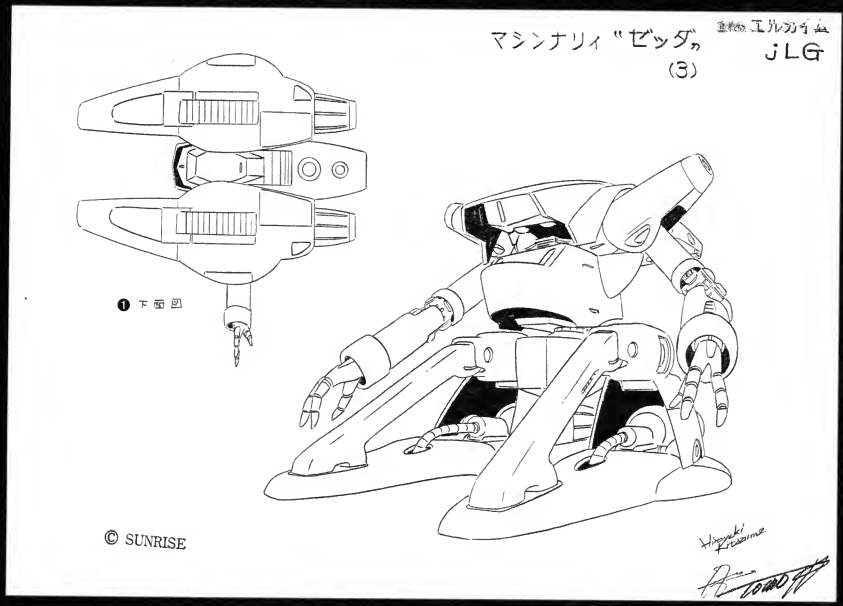
Foot Notes

❶民間のものと異なり、ムネのパネルは開きません
❷レーザー砲
❸ハッチ開き方
❹モーメントの移動

【ゼッタ】
ZEDDA

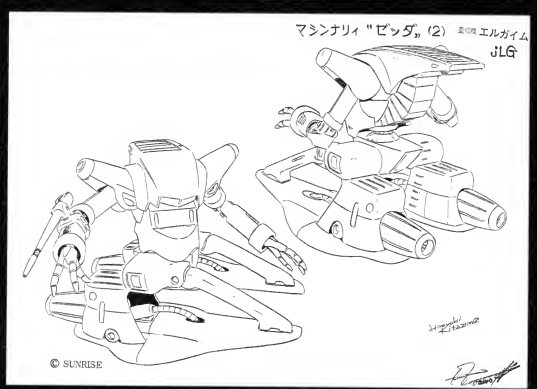
●ポージング
●マーキング入りモデル
●4面図
●コクピット

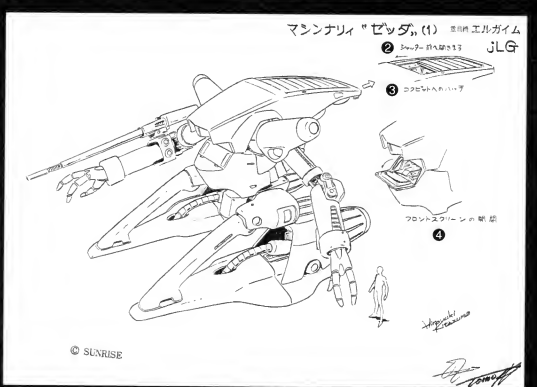
兵器としては問題のあるゼッタだが、アームの出力が高く重量物の運搬作業に向いているなどの利点もあり、民間への普及率はかなり高い。また、派手な塗装で暴れまわっている山賊の機体も、この民間用に武装を施したタイプである。



Foot Notes

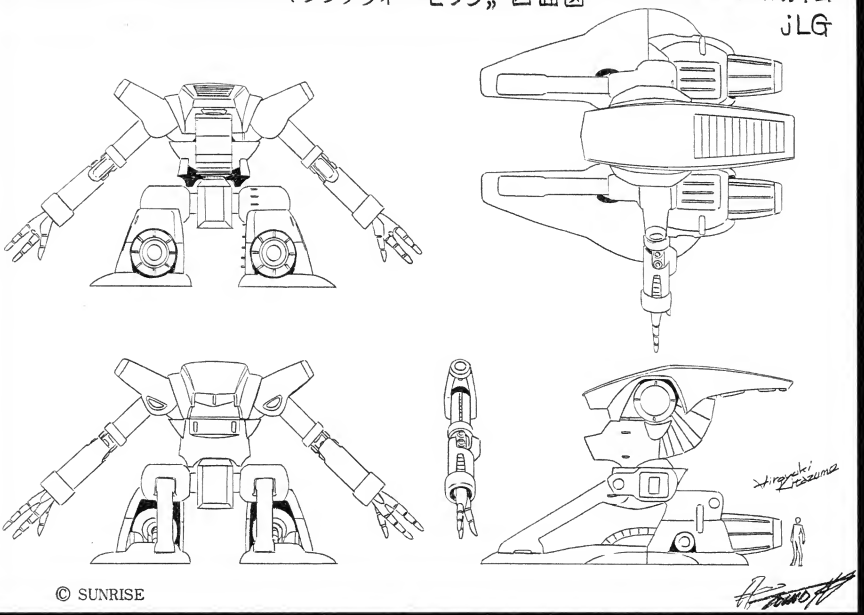
❶下面図
❷シャッター　前へ開きます
❸コクピットのハッチ
❹フロントスクリーンの開閉
❺マーキング入りゼッタ
❻ピックアップモニター　多用途サブスクリーン（側面、後方スクリーンにもなる）
❼メインスクリーン
❽オープショントリガー
❾通信機
❿投射器
⓫CRTスクリーン
⓬リクライニングレバー
⓭ゼッタタイプには射出装置がありません、固定式です
⓮多用途ボックス
⓯換気装置
⓰開閉スイッチ
⓱出入口ハッチ（スイッチによる外開き）
⓲側面モニター
⓳マイク
⓴マシンナリー"ゼッタ"タイプ　コクピット





マシンナリィ "ゼッダ" 四面図

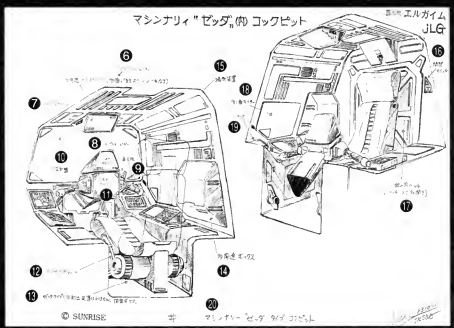
重戦機 エルガイム
JLG



© SUNRISE

マシンナリィ "ゼッダ" (R) コックピット

重戦機 エルガイム
JLG



© SUNRISE

マシンナリィ "ゼッダ" JLG マーキングスリ

© SUNRISE

On The Front Line

ゼッタ背面を地面から見上げた所。ボディー背面側下部など、設定書だけでは判りにくい部分が確認できる貴重なカットだ。(23話)

破壊された山賊のゼッタ。割れてねじれるような壊れ方から見ると、やはりジャバラ部分の強度が他の部分に比べ劣っているのがわかる。(3話)

高速走行中のゼッタ脚部のアップ。フロッサー部とボディーとの間にある空隙部と、後部エンジン前面、ボディ下部などは滅多に見えない部分だ。(1話)

ランドブースターにぶら下がって移動する軍用ゼッタ(設定は前頁参照)。この軍用モデルは、民間用に比べ四肢の関節が追加されている。(16話)

発掘！お宝設定

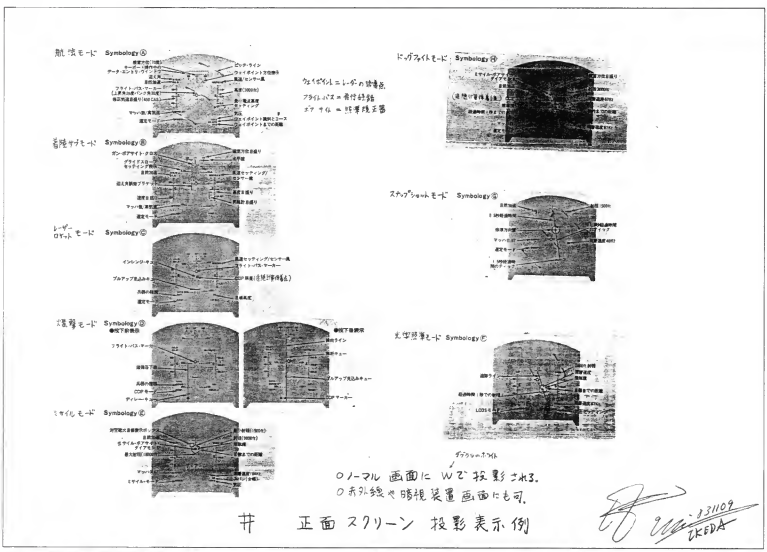
エルガイムという膨大な設定を持つ作品の影には今まで殆ど紹介されてこなかった設定や参考資料も少数ながら存在し、今なおサンライズ資料室の中に大切に保管されている。

当コーナーでは、現存している設定や参考資料の中から、出版物としてあまり紹介されてこなかったモノを選択。エルガイムという作品の評価の一助にすべくご紹介する。

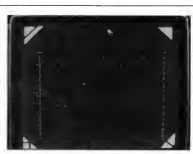
Link File 3

●正面スクリーン投影表示例

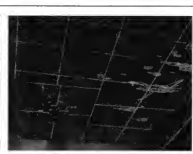
確認できる全てのHMには、メインスクリーンを含めて最低3基のスクリーンが装備されている。これは、その中へ体系的な表示を投影するため用意された参考資料である。CG黎明の時代、CG的な表現に並々ならぬ熱意を燃やしていた当時のスタッフの意気込みが感じられる資料である。



照準中のゼッタの正面スクリーン。作戦のために、わざと外した射撃を行っているため、投影表示もそれに準じたものになっている。(1話)



オージェ装備のCRTスクリーンのアップ。索敵モードなのか、単純な点による表示が行われているのみである。(8話)

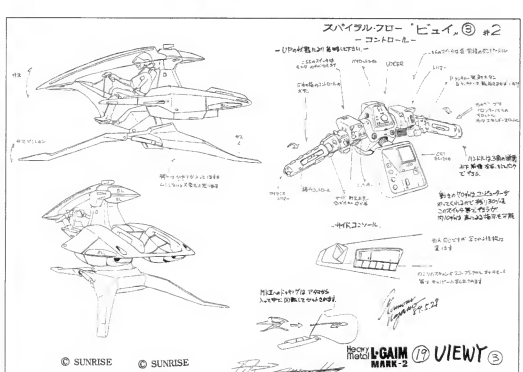


ターナ艦橋内のディスプレイに表示されたギワザ艦隊。作中では艦船のデータ化のことをグラフィック化と言う事が多かった。(38話)

ターナのコンソールに付属しているキーボード。PCが一般化した現在から見ると、1984年という時代を感じさせるものになっている。(33話)

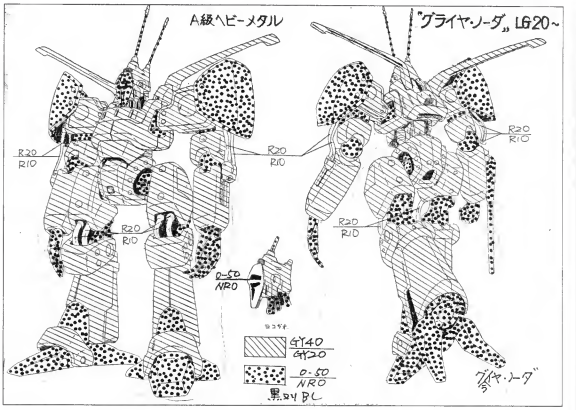
●スパイラルフロー“ビュイ”コントロール系

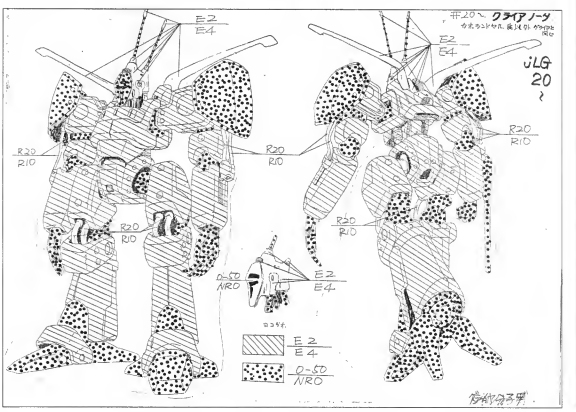
これはエルガイムマークIIのスパイラルフロー、ビュイの操作を詳細に示したものである。31ページで紹介した資料ではあるが上記の投影表示の試みと重ねて合わせてみると、コントロールという行為への極限までのこだわりが感じられる。



●ヘビーメタル色指定バリエーション

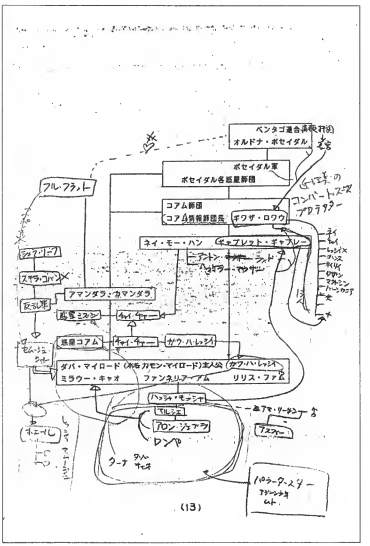
エルガイムという作品では、現実の戦闘用メカニックと同じく、同種の機体であっても部隊や所属で塗装が違うという、考えてみれば当たり前の事象が非常に多く見受けられる。これは富野作品では「戦闘メカ　ザブングル」あたりから多用されてきた方法論だが、エルガイムでは特に徹底している。表示した例はバラータ・スターで使用されているグライア・ノーダの色指定で、反乱者たちが敵味方を区別するべく色を塗り替えた前後である。

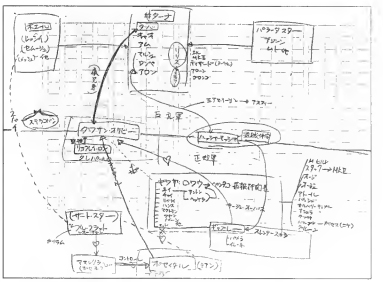




●真理追究!!人脈相関図

本書はメカニックに関する設定のみを徹底的に紹介するというコンセプトで編集しているが、ここで紹介しなければほぼ確実に日の目を見ることが無いと思われるので、あえて紹介する。左図が物語の中盤頃、右図が後半の人物関係を示しており、左図は明らかに物語冒頭の相関図を改変したものだ（改変前の物は、今回は発掘出来なかった）。Foot Notesは設けないので、解読して楽しんで欲しい。



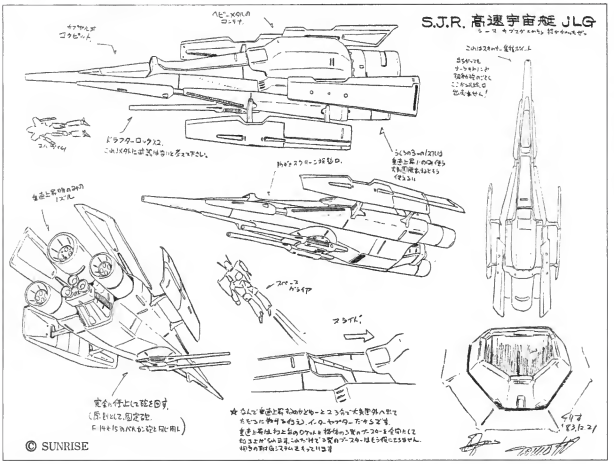


これはエルガイムの番組制作中に、スタッフの手により作成された人物相関図である。スタッフの間でキャラクターの人間関係を周知させるために使用されたと推測されるが、真相は今となってはそれこそ闇の中だと言える。

Column 04

ここまで指定する？ミリタリーマニアの面目躍如

メカニック設定におけるミリタリーマニアらしいコダワリは今更言うまでもないが、中には設定で必要とされる以上の思い入れが込められた書き込みが、随所に見られることも。その一例を、ここで改めてご紹介しよう。

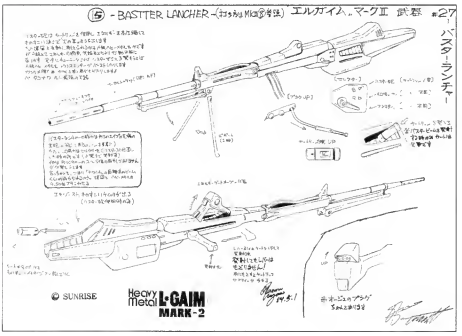


デザインから運用まで迎撃命！の詳細設定

高速宇宙艇が垂直上昇機能を持つ必然性から、打ち上げ時に全開にする3発のブースターの役割、さらに大気圏外での問題など、詳細にわたり豊富な知識が開陳されている書き込み。ちなみに下面の砲はF14や15のバルカン砲と同じ用途、とある。（p90参照）

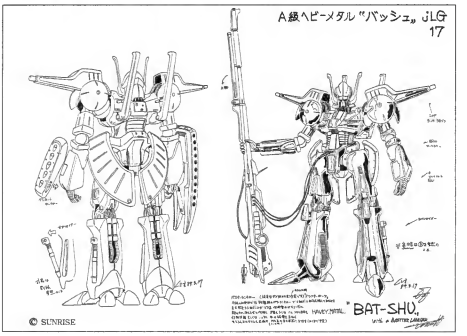
このコダワリが迫真の描写を生む！

同じくバスターランチャーの設定。細部の設計はもとより、注目はエキゾーストや発射後のレバーの戻しに関する記述まで、キッチリと指定されていること。このコダワリ方には脱帽だ。（p30参照）

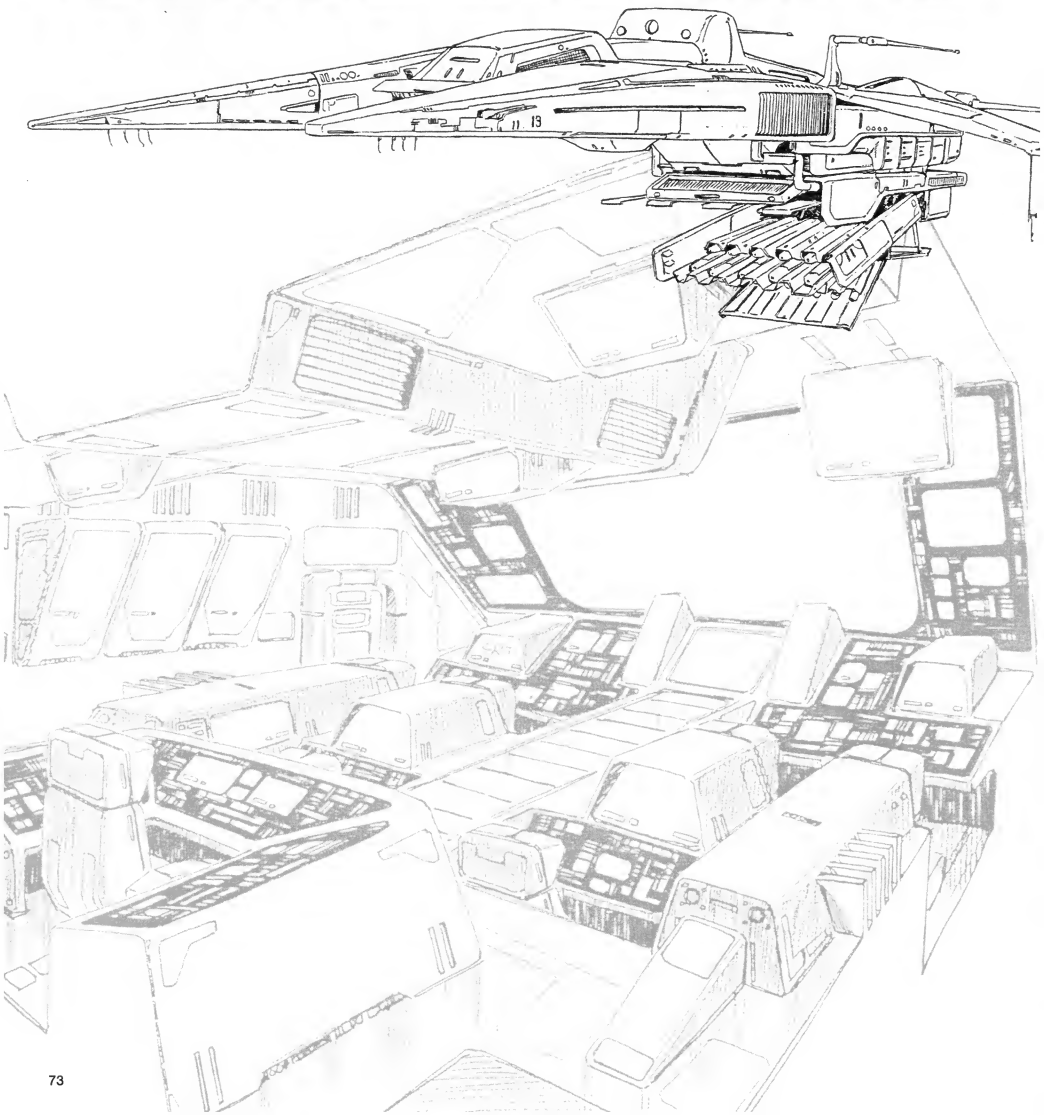


書き込みながら酔う？武器設定は男のロマンだ

バスターランチャーの機構からパワー、消費電力に至るまで、細かい字でビッシリと書き込み。演出に生かされるかどうかはともかく、ここがデザイナーの趣味の見せ所だ。（p36参照）

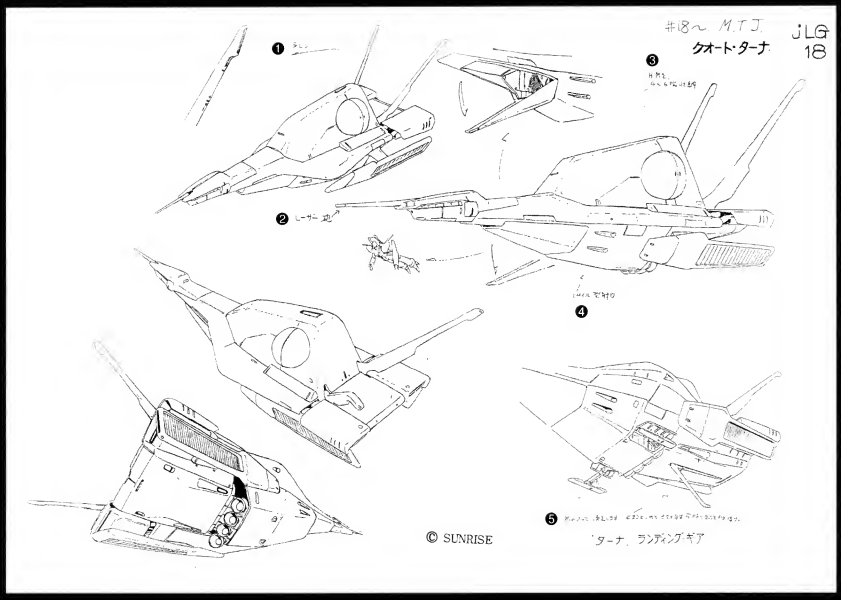


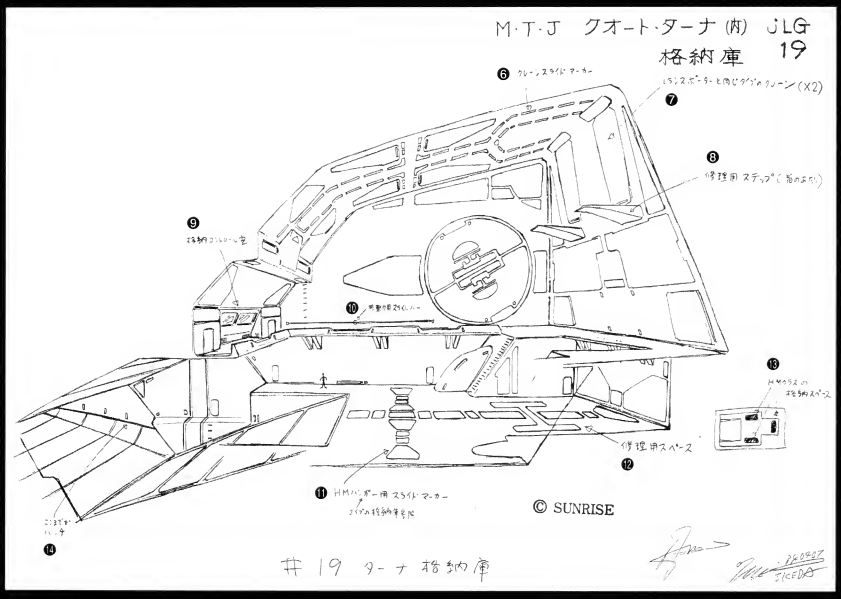
艦船
SPACE SHIPS



【クォート・ターナ】
QUART TARNA

●本体
●格納庫
●ブリッジ
●エンジンルーム

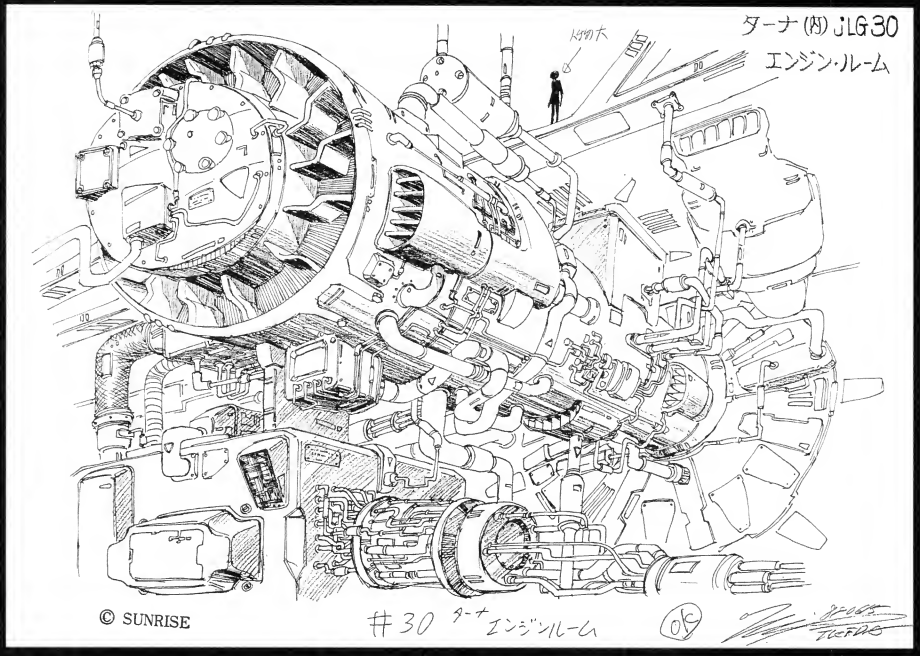




クォート・ターナはアムがアマンダラから譲り受けた中型戦艦である。艦首レーザー砲など充実した固定武装を装備し、HMの運用能力も高い。後にダバ達の本拠として反乱軍の旗艦的存在になっていく艦である。

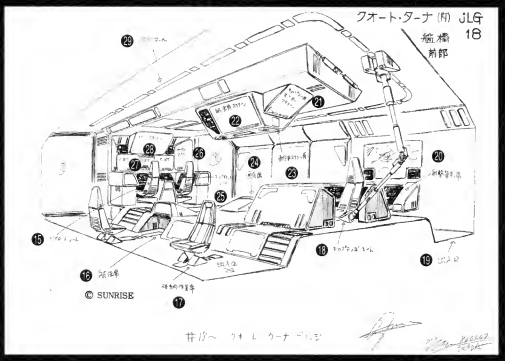
Foot Notes

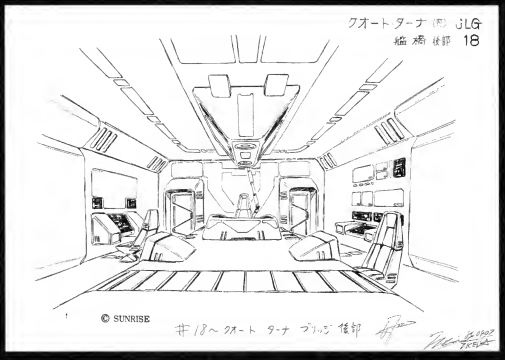
❶うしろ
❷レーザー砲
❸H.M.を4～6体収納
❹ミサイル発射口
❺前の2つで滑走します　止まるとこれでささえます。同時に出してかまいません
"ターナ"ランディングギア
❻クレーンスライドマーカー
❼トランスポーターと同じタイプのクレーン（×2）
❽修理用ステップ（首のあたり）
❾格納コントロール室
❿無重力用スライドバー
⓫HMハンガー用スライドマーカー　エイブの格納庫参照
⓬修理用スペース
⓭HMクラスの格納スペース
⓮ここまでがハッチ



Foot Notes

⑮パイロットシート
⑯航法席
⑰格納作業席
⑱キャプテンズシート
⑲出入り口
㉑射撃管制席
㉒キャプテン用モニタースクリーン
㉓航法用スクリーン
㉔通信用スクリーン有
㉕通信席
㉖コ・パイロットシート
㉗サイドスクリーン
㉘CRT
㉙メインスクリーン
㉚スライドマーカー





On The Front Line

正面から見たターナ。表面のディテールが細部までよく判るカットで、以外に細かな構造があるのが見える。特にハッチと船殻の接合部、レーザー砲の砲身内部に注目。(38話)

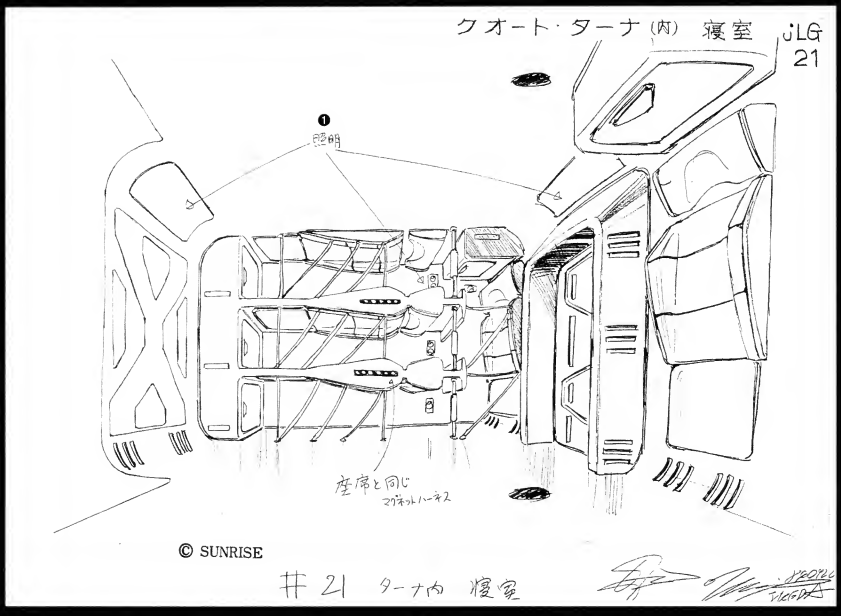
ターナ後部のアップ。このノズルの位置は設計段階から上部の格納庫は重量に比して容積を必要とする荷物、たとえばHM用に考えられていたことを示している。(22話)

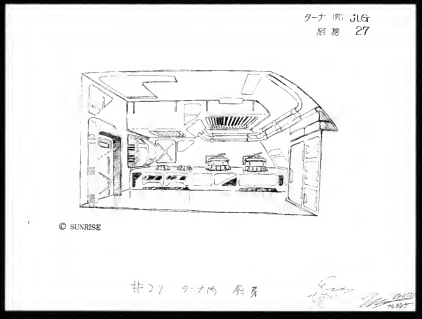
【クォート・ターナ(2)】

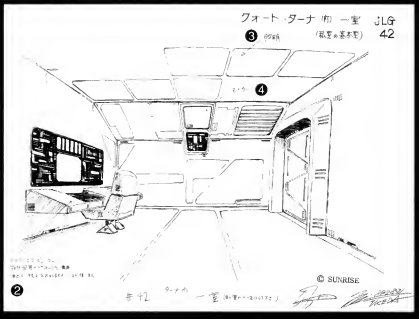
QUART TARNA/2

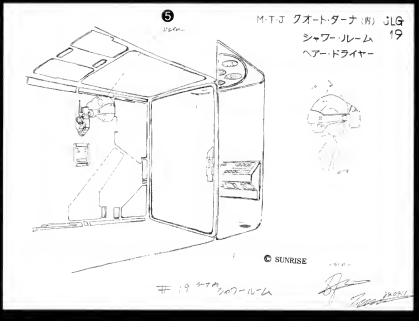
- 寝室他
- 厨房
- 通路
- 小物類

クォート・ターナは非常に良好な居住性を誇る艦である。と同時に、戦闘用としても非常に優れた特性を持っている艦でもある。この双方の特性を併せ持った宇宙船は、ペンタゴナにもごく少数しか存在していない。



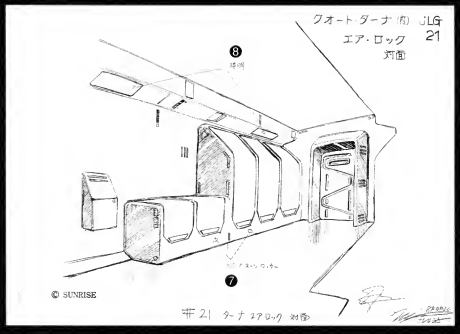


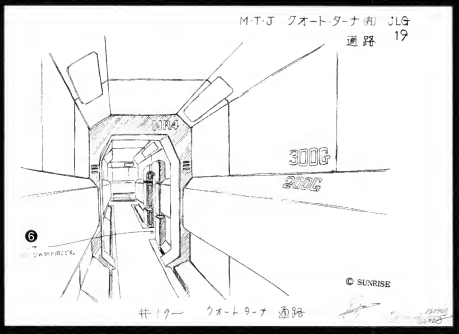


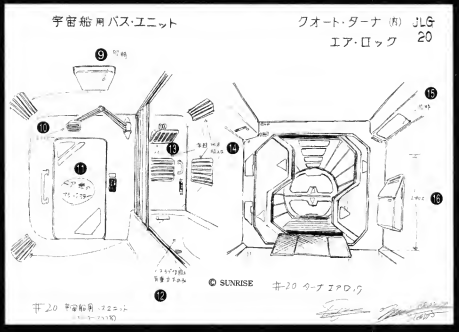


Foot Notes

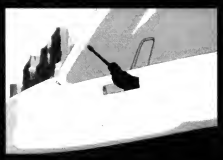
❶照明
❷グラフィックコンピューター（?）設計図等のグラフィック化専用卓上ですむような気もしますが、リリスが使います
❸照明
❹モニター
❺ドライヤー
❻ドア　ブリッジの物と同じです。
❼スペーススーツロッカー
❽照明
❾照明
❿ドライヤー
⓫ドア兼のマジックミラー
⓬バスタブ使用は有重力下のみ
⓭ノズル
⓮浮遊水分吸入口
⓯照明
⓰人物大
⓱艦内通話用ですが、ブリッジのメインコンピューターにつないでデータのモニターや艦外との通話も可。但しブリッジを通すので、ブリッジでのモニターや通話カットも自在
⓲船体構造図による探査、生命維持関係、エアやエネルギーの残量、通常の計算等シークレットキー以外のすべてのデータが出せる
⓳中に、エマージェンシースイッチと耐火シャッターの作動スイッチが有り、ブリッジからのコントロールより優先される。エマージェンシー用の作動スイッチなので、シャッターの作動と同時に閉鎖区間のエアはカットされる



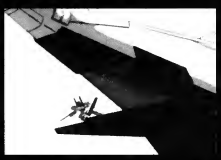




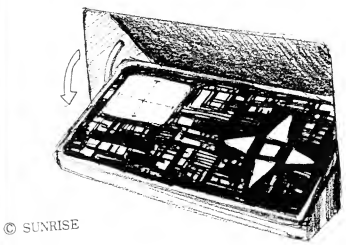
On The Front Line

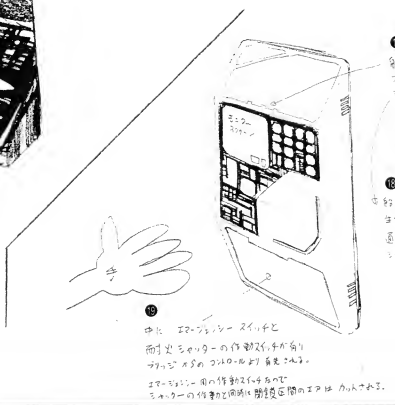


舷側にある内蔵型のパワーランチャー。明らかに設計段階から作りつけになっていたもので、戦闘を強く考慮されていた何よりの証拠と言える。(24話)

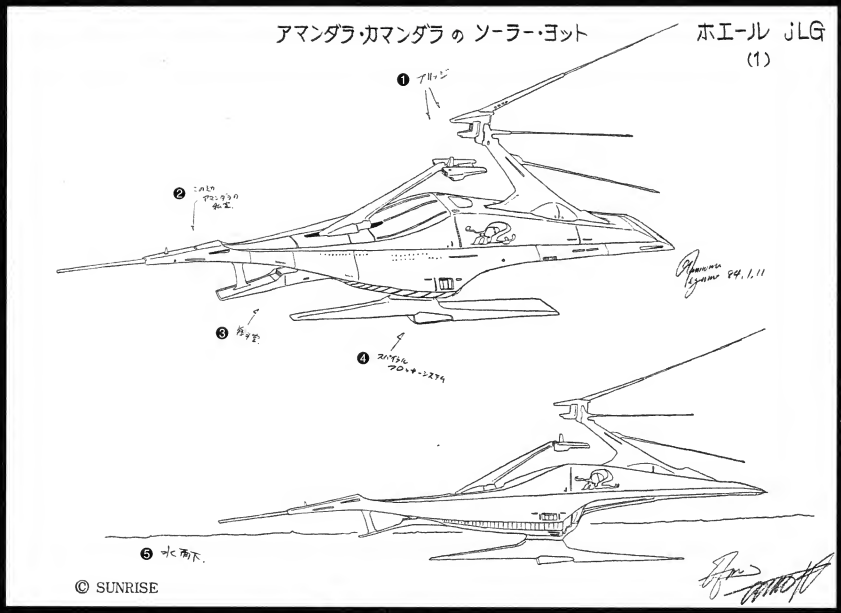


前部ハッチの開放状態。ターナは3基のHM用ハッチを持ち、搭載可能なHMの機数を考えると、破格のHM展開能力がある。(24話)

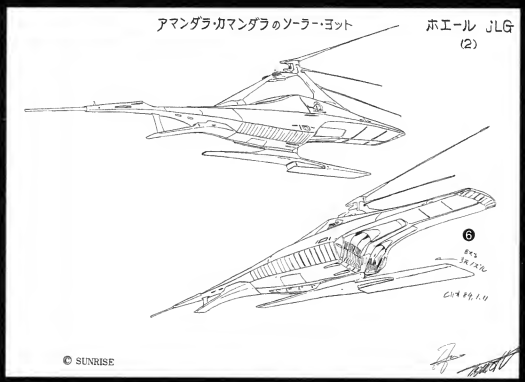


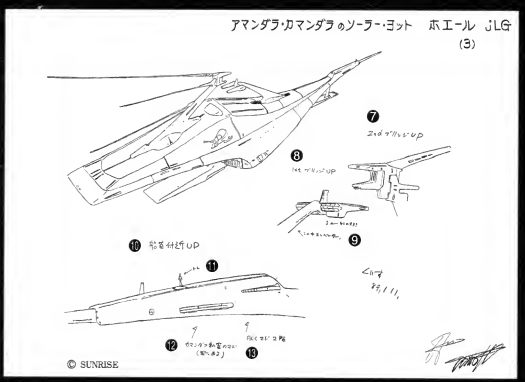


【ホエール】WHELE



●全景
●ブリッジ
●センサールーム
●レーザー砲



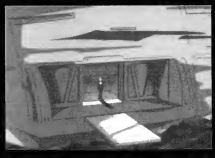


アマンダラの愛用するソーラーヨット。ペンタゴナ最速の宇宙戦艦でもあり、この艦に追いつけるのはエイプしか存在しない。同型艦が3隻存在しており、フル・フラットが使用したのが2番艦、レッシィが使用したのは3番艦である。

Foot Notes

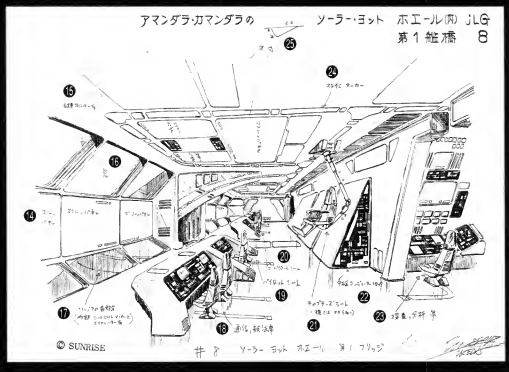
❶ブリッジ
❷この辺　アマンダラの私室
❸戦闘室
❹スパイラルフロッサーシステム
❺水面下
❻巨大な3元ノズル
❼2ndブリッジUP
❽1stブリッジUP
❾ヒトの大きさ　この中エレベーター
❿船首付近UP
⓫ヒト
⓬カマンダラ私室のマド（奥にある）
⓭同じくマド2階
⓮スクリーンパネル
⓯各種フィルター有
⓰窓
⓱ブリッジ下の首部分　内部シートスライドマーカーとエスカレーター有
⓲通信、航法席
⓳パイロットシート
⓴コ・パイロットシート
㉑キャプテンズシート（1機とはかぎらない）
㉒中枢コンピューターブロック
㉓探査、分析席
㉔スライドマーカー
㉕天井
㉖砲を上にあげてあがってきます
㉗コード　色変えて下さい
㉘パネルライト
㉙放熱スリーブ（宇宙用）
㉚BLつぶして下さい
㉛発射のたびにガスふきだしても可（ものすごい気化熱？）
㉜ガス　エキゾースト
㉝BLつぶし

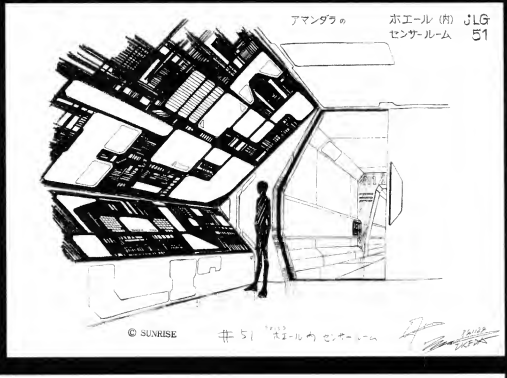
ブリッジのアップ。後部にある3本のセールは可動式で、停泊中などは必要に応じて畳んでいる。カットは出航の直前、最大に畳んだ状態のもの。(10話)

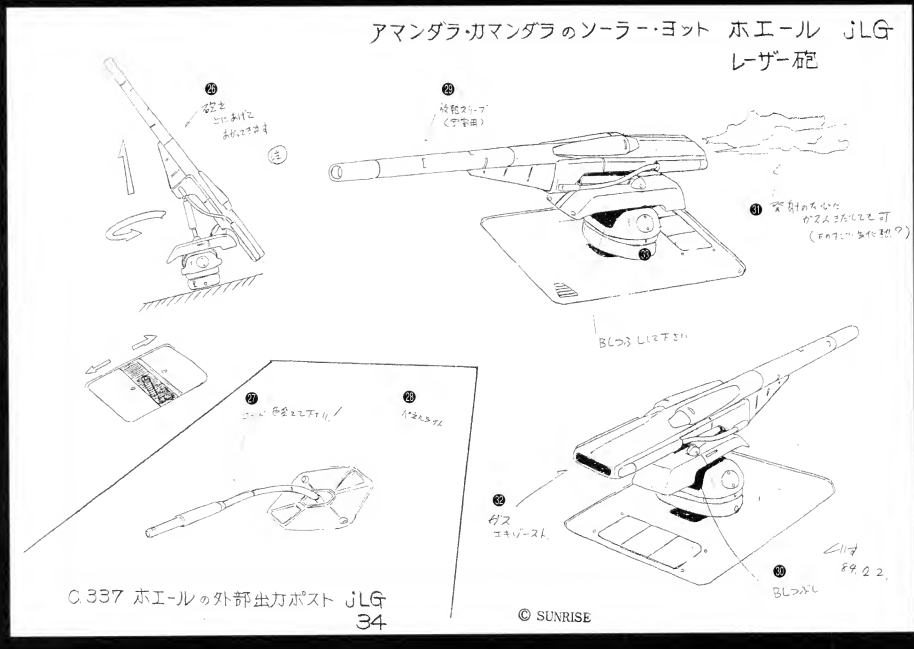


停泊時に使用する人間用のハッチ。艦側面のほぼ中央にある。ダバ達を迎え入れる時に使用したもので、必要ならフロッサーでも出入りできる。(10話)

メインノズルのアップ。カットは離水直前のもの。ノズル下部に見えているフロッサーシステムは、極めて強力なタイプである。(10話)

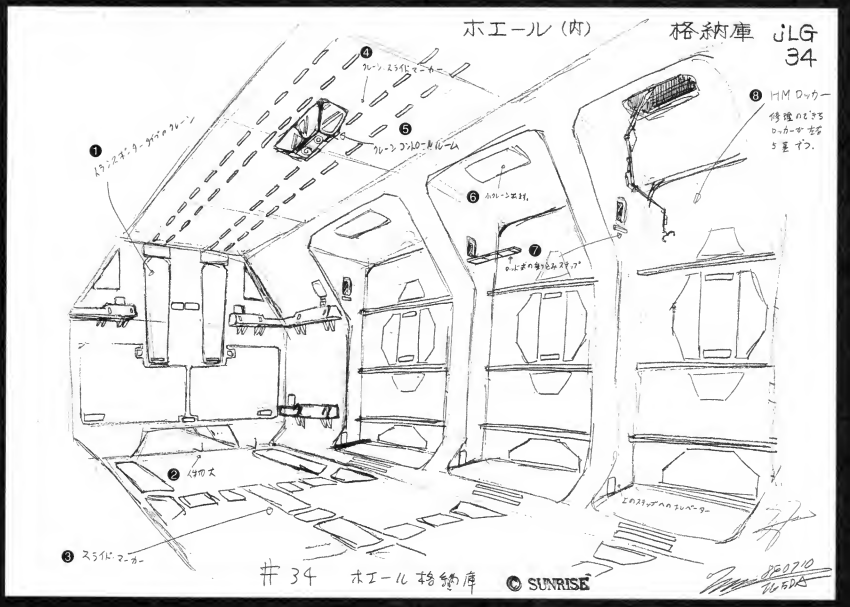


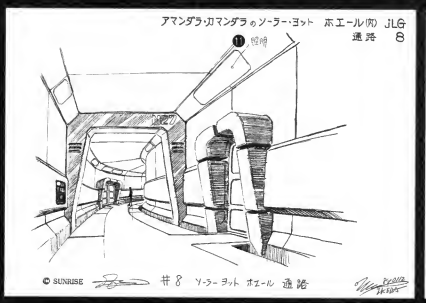


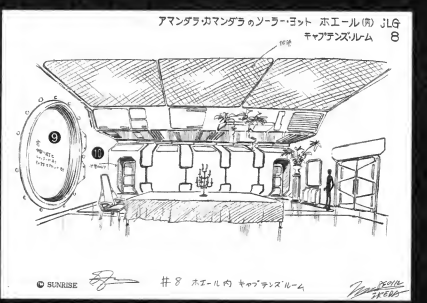


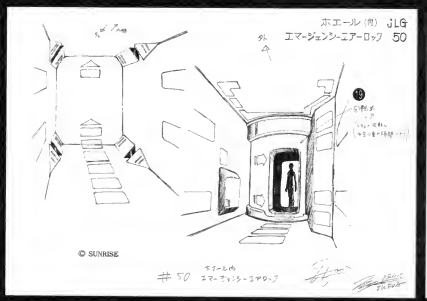
【ホエール(2)】WHALE/2

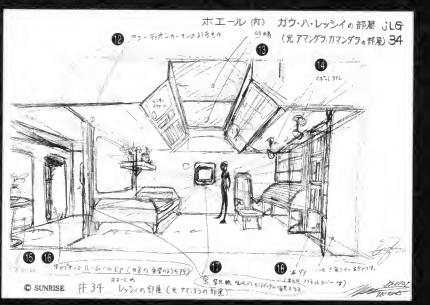
●格納庫
●通路
●室内設定他
●エアロック











アマンダラとフル・フラットが愛用し、同型艦が反乱軍の旗艦的存在にもなったホエール。非常に美しい外観を持つこの船は、その内部に贅沢とすら言える居住区と、充実したHM運用能力を併せ持っている。

Foot Notes

❶トランスポータータイプのクレーン
❷人物大
❸スライドマーカー
❹クレーン　スライドマーカー
❺クレーン　コントロールルーム
❻小クレーン出ます
❼ロッド式の乗り込みステップ
❽HMロッカー　修理のできるロッカーが左右5基ずつ
❾窓　宇宙に出るとシャッターがあり、そのままスクリーンになる
❿次室へのドア
⓫照明
⓬アコーディオンカーテンのようなもの
⓭照明
⓮スポットライト
⓯バスルーム
⓰キャプテンズルームへのドア(#8の食堂のような所)
⓱窓、紫外線吸収ガスサンドイッチの偏光ガラス
⓲本ダナ　ここは三角コーナー本ダナです
⓳回転式ドア(ドラムが回転し、中空二重の隔壁になる)

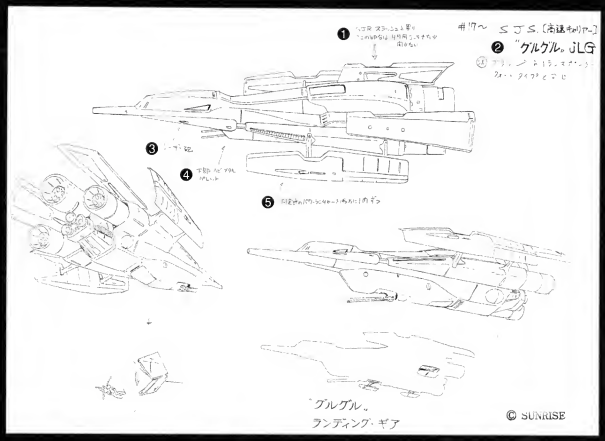
【グルグル】 GUL-GUL

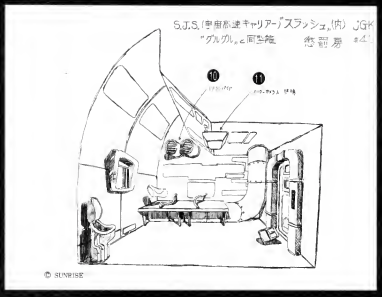
- 本体全景
- サブブリッジ
- 懲罰房
- 通路、配電盤 他

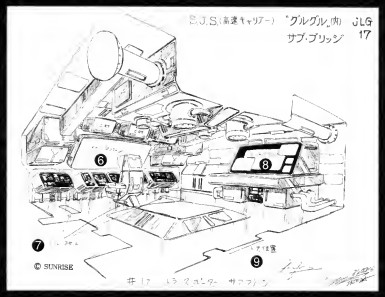
グルグルはスラッシュタイプの高速キャリアーをベースに改造された艦で、ダバ達がポセイダル像破壊の際に使用した殊勲艦である。迎撃に特化したスラッシュと異なり、幅広い戦闘に対応できる戦闘艦に仕上がっている。同型艦も存在。

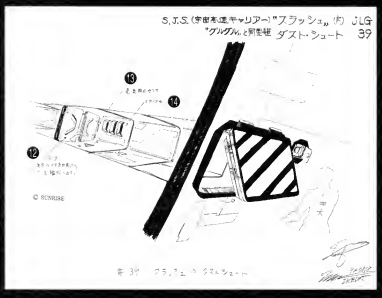
Foot Notes

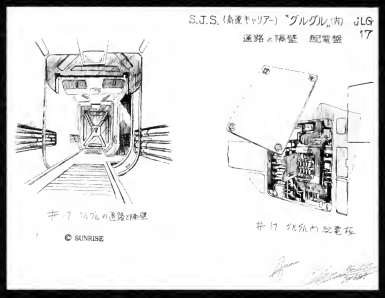
❶SJRスラッシュと異なり、ここの部分はH.M.用コンテナだが開かない
❷注：ブリッジはトランスポーター　クォートタイプと同じ
❸レーザー砲
❹下部　ヘビーメタルパレット
❺固定式のパワーランチャーを両方に1門ずつ
❻メインスクリーン
❼シート3セット
❽マルチスクリーン
❾ドア位置
❿エアコンパイプ
⓫モニターカメラ入　照明
⓬エアロック（気圧の上下を利用して、ゴミを艦外へ出す）
⓭逆流防止センサー
⓮エアノズル











On The Front Line

ガストガルに突入するグルグル。曲がりなりにもポセイダル像破壊を成功させた理由の1つは、この艦の持つスラッシュ譲りの高速性能である。（18話）

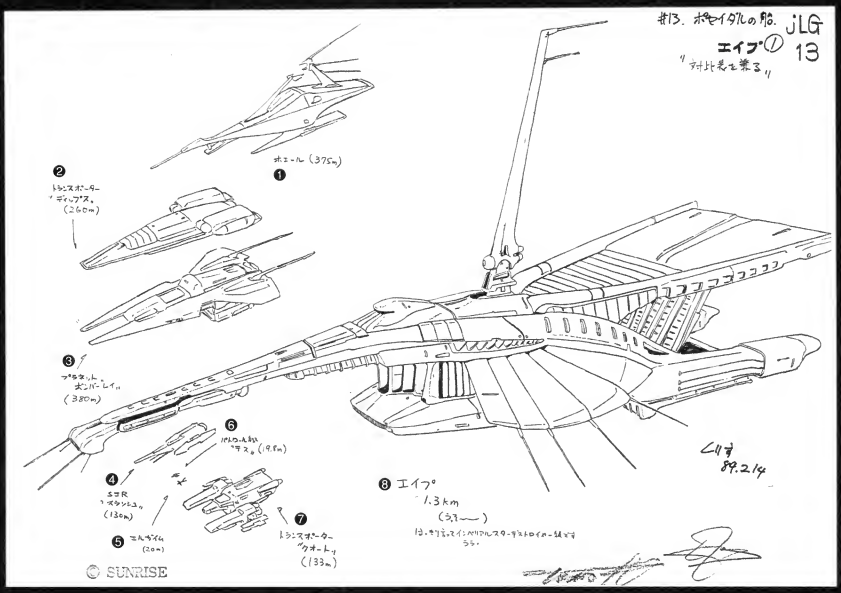
グルグルの後部ノズル。この部分の構造は見える範囲ではスラッシュと全く変わらないのが判る。同艦の改造は、武装の強化を中心に行われたようだ。（17話）

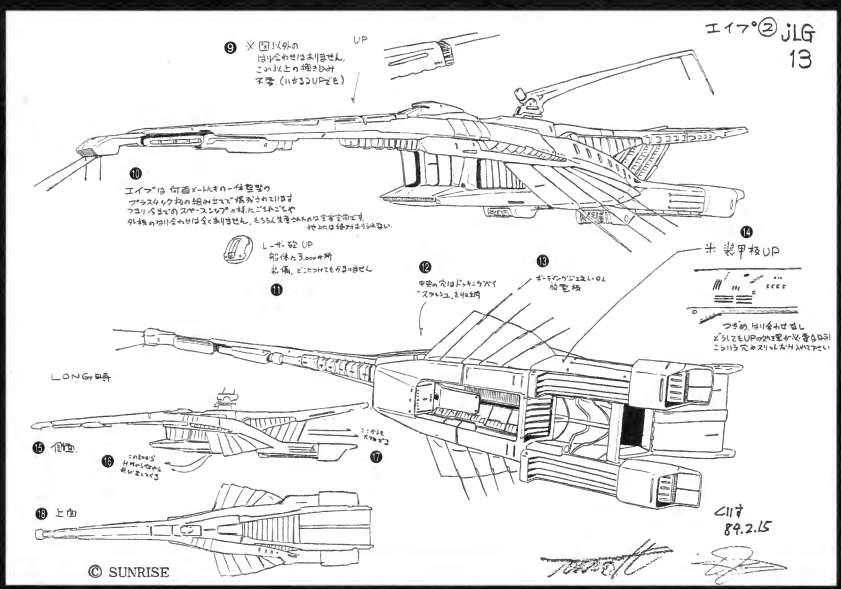
満身創痍の状態。溶けたようなノズルにひび割れ線が寄ったような装甲板など、宇宙艦のバトルダメージとしてはかなり貴重な1カット。（19話）

【エイプ】THE AP

●本体全景
●格納庫
●ブリッジ
●通路、配管パイプ　他

正規軍旗艦であり、ベンタゴナ最大最強を誇る宇宙戦艦。建造には15年の歳月とトライデトアルに残った資源の大半を必要とし、そのために起こった反乱は200回以上、死者は1万人を超えるという、まさに血塗られた戦艦である。



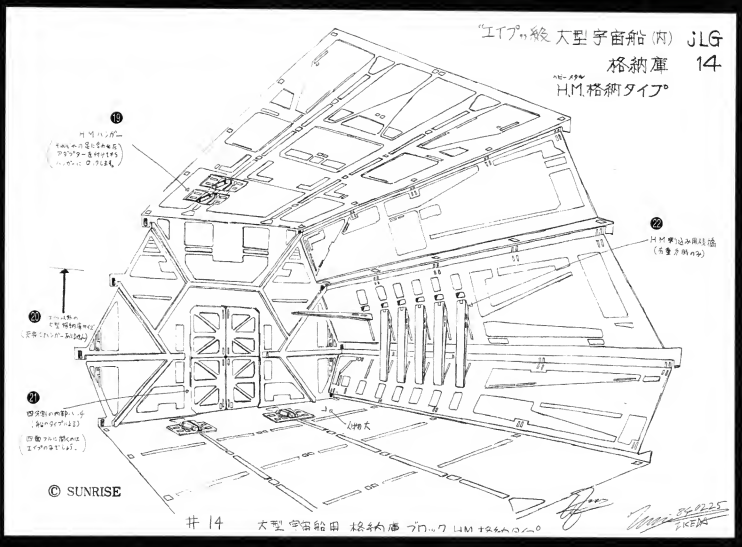


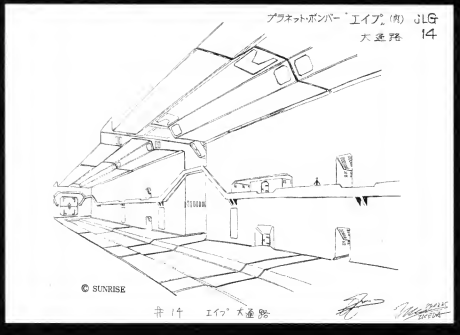
Foot Notes

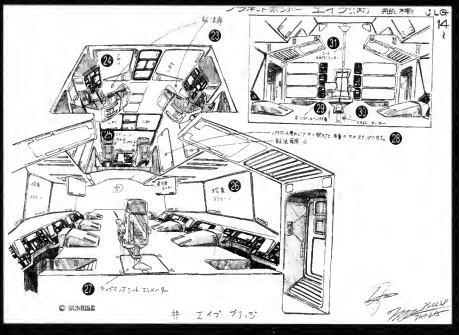
❶ホエール（375m）
❷トランスポーター"ディップス"（260m）
❸プラネットボンバー"レイ"（380m）
❹SJR"スラッシュ"(130m)
❺エルガイム（20m）
❻パトロール艦"ヲス"（19.8m）
❼トランスポーター"クォード"（133m）
❽エイプ　1.3km（うっそ〜〜〜）はっきり言ってインペリアルスターデストロイヤー級です。ううん…
❾※図以外のはり合わせはありません。これ以上の描き込み不要（いかなるUPでも）
❿エイプは何百メートルもの一体整形のプラスチック板の組み立てで構成されています。つまり今までのスペースシップの様にごちゃごちゃ外板のはり合わせは全くありません。もちろん生産されたのは宇宙空間です。地上には絶対おりられない
⓫レーザー砲UP　船体に3000カ所装備、どこにつけてもかまいません
⓬中央の穴はドッキングベイ　"スラッシュ"を収納
⓭ボーディングジェネレーターと放電板
⓮※装甲版UP　つぎめ、はり合わせなし　どうしてもUPの処理が必要な時、こういう穴やスリットだけ入れて下さい
⓯側面
⓰この辺からH.M.やら何やら飛び出してくる
⓱ここからも大物が出る
⓲上面

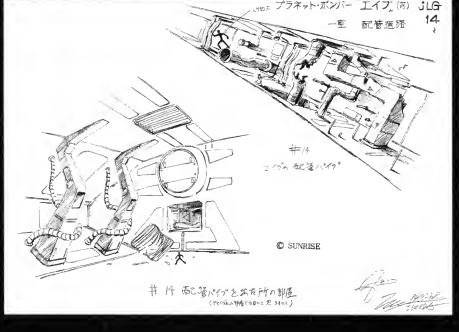
Foot Notes

⑱H.M.ハンガー（それぞれの足に合わせたアダプターを付けてからハンガーにロックします）
⑲エイブ以外の大型格納庫サイズ（天井にハンガーありません）
⑳四分割の内部ハッチ（船のタイプによる）（四面フルに開くのは、エイブのみでしょう）
㉒H.M.乗り込み用桟橋（有重力時のみ）
㉓航法席
㉔CRT
㉕スクリーン　パイロット・コ・パイロット
㉖探査スクリーン
㉗キャプテンズシート、エレベーター
㉘パイロット用のドア、下へ開けると有重力下のステップになる。航法席用のドア
㉙右にスイッチボックス有
㉚スライド・マーカー
㉛シート　スライドマーカー





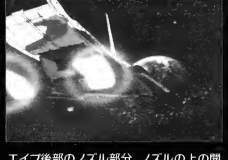




On The Front Line

グラフィック化され、コンソールに表示されたエイブの画像。著名な艦の筈だが表示される情報は少なく、多くの情報が非公開になっていると推測される。(14話)

艦首方向から見たエイブの下面。宇宙で一体成型された巨大な部品を組み立てた構造であるため、他の宇宙艦に見られる外板の張り合わせは見られない。(14話)



エイブ後部のノズル部分。ノズルの上の開口部は格納庫に続いている。最後部のセイル状の物体は恒星間用のエンジンと言われているのだが……(14話)

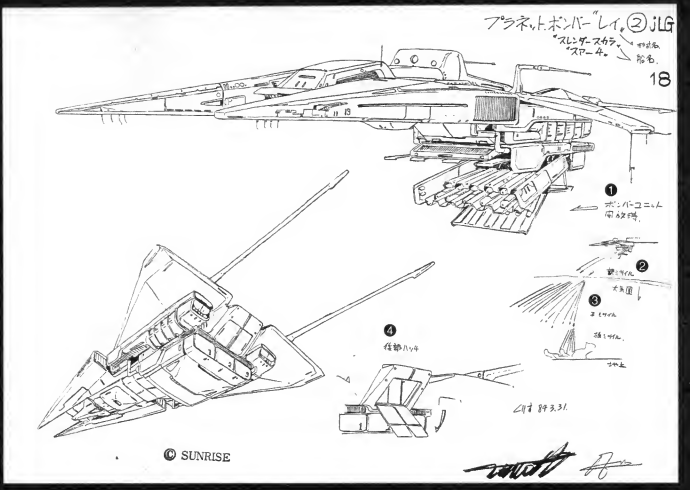
【プラネットボンバー レイ】
PLANET BOMBER RAY

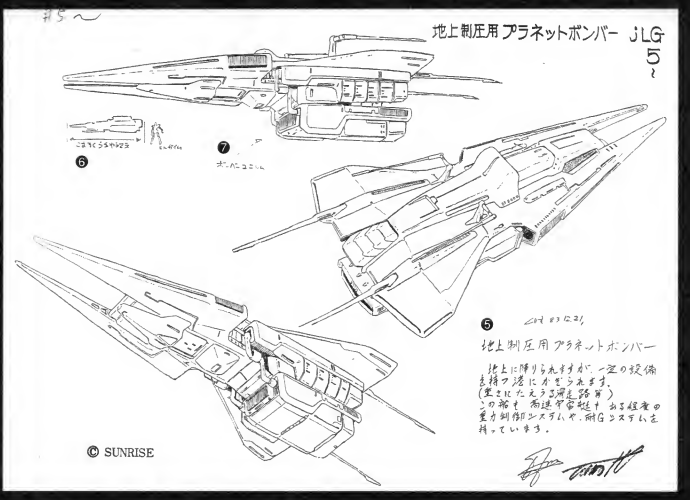
●本体全景
●船長室
●ブリッジ
●格納コントロール室　他

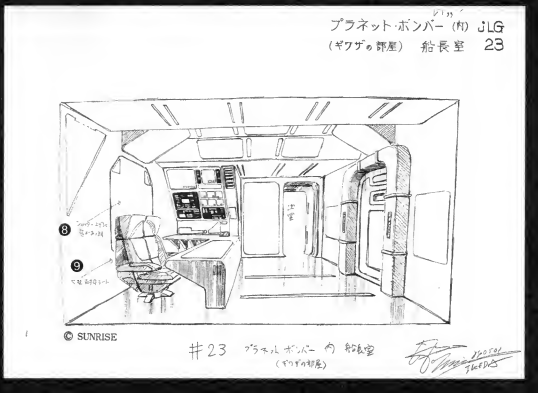
正規軍が使用する大型戦艦。ギャブレーが作戦参謀として指揮するスレンダースカラ等、数多くの同型艦が存在する。船体下面にプラネットボンバーと呼ばれる多弾頭ミサイルを装備し、HMの支援と地上制圧に力を発揮する。

Foot Notes

❶ボンバーユニット開放時
❷親ミサイル　大気圏
❸子ミサイル　孫ミサイル　地上
❹後部ハッチ
❺地上制圧用プラネットボンバー
地上に降りられますが、一定の設備を持つ港に限られます（重さにたえうる滑走路等）。この船も、高速宇宙艇もある程度の重力制御システムや、耐Gシステムを持っています
❻こうそくうちゅうてえエルガイム
❼ボンバーユニット
❽シャッター上げると窓があります
❾大型耐Gシート
❿射撃専用モニター
⓫キャプテンズシート
⓬マルチスクリーン
⓭通信専用モニター
⓮パイロット、コ・パイロット、通信席、射撃管制、キャプテン、射撃管制席、航法席
⓯トレッドミル
⓰ハーネス用のフック
⓱人物大
⓲次室へのドア
⓳リップ・ウォールシート
⓴シルク
㉑レイの（スレンダー・スカラ）リバースロケット
㉒同じもの、内側にも3コ
㉓ここより回る
㉔①バルブドが、慣性でここからふわりと出てくる
㉕②そのあとフロッサーをふかして出ていく
㉖M.フロッサー　てきとーな所



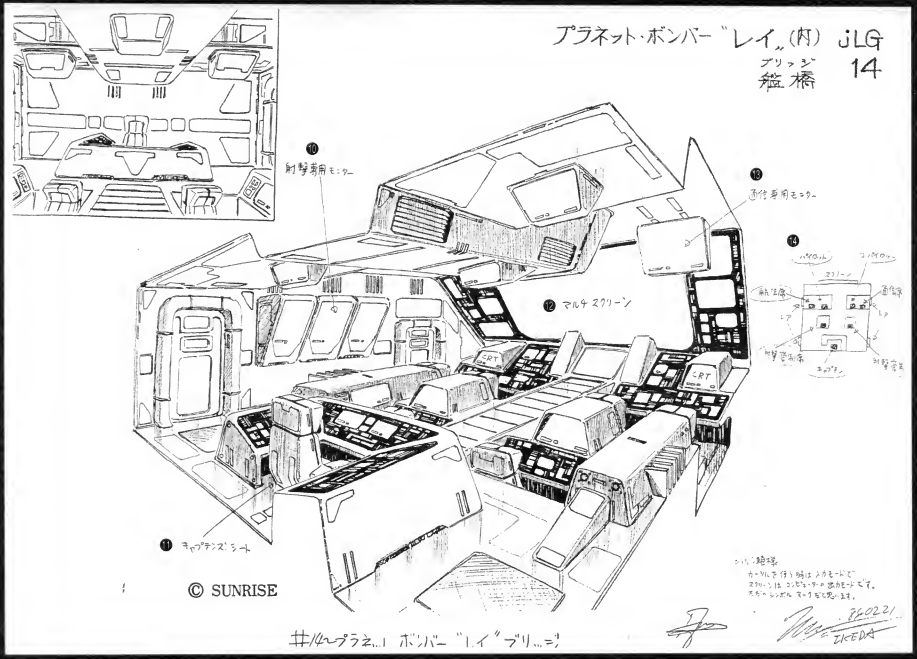


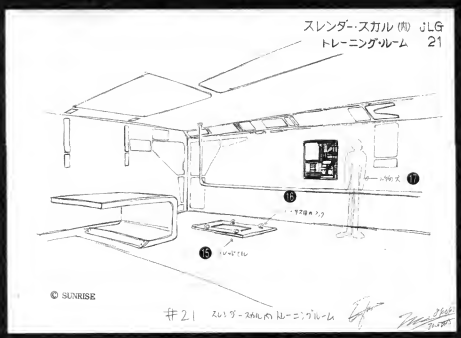


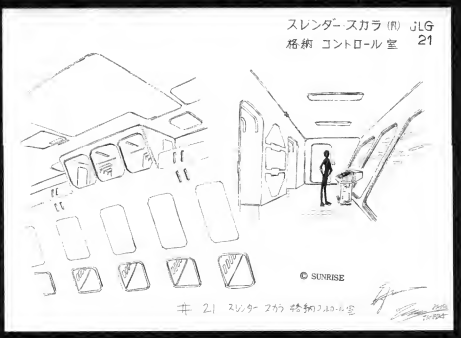
On The Front Line

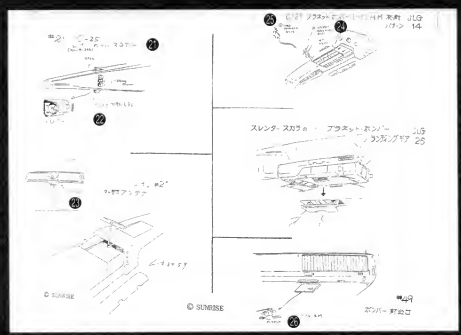
使用時にのみ展開する通信用アンテナ。長距離用の装備であるらしく、華奢な構造と使用頻度の低さから通常は艦内に収納されている。（21話）

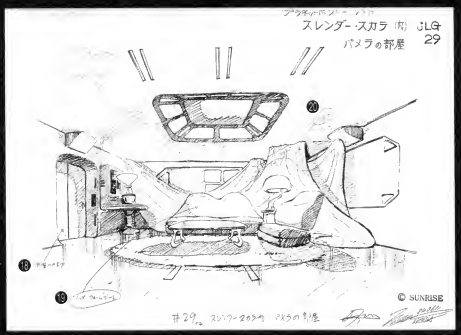
艦種別の語源でもある、プラネットボンバーユニット発射シーン。この多弾頭ミサイルは2段式で、大気圏外から発射し地表を制圧する。（54話）


プラネット・ボンバー "レイ" (内) JLG
ブリッジ 艦橋 14
10 射撃専用モニター
11 キャプテンズシート
12 マルチスクリーン
13 操作専用モニター
14
© SUNRISE


スレンダー・スカル (内) JLG
トレーニング・ルーム 21
© SUNRISE

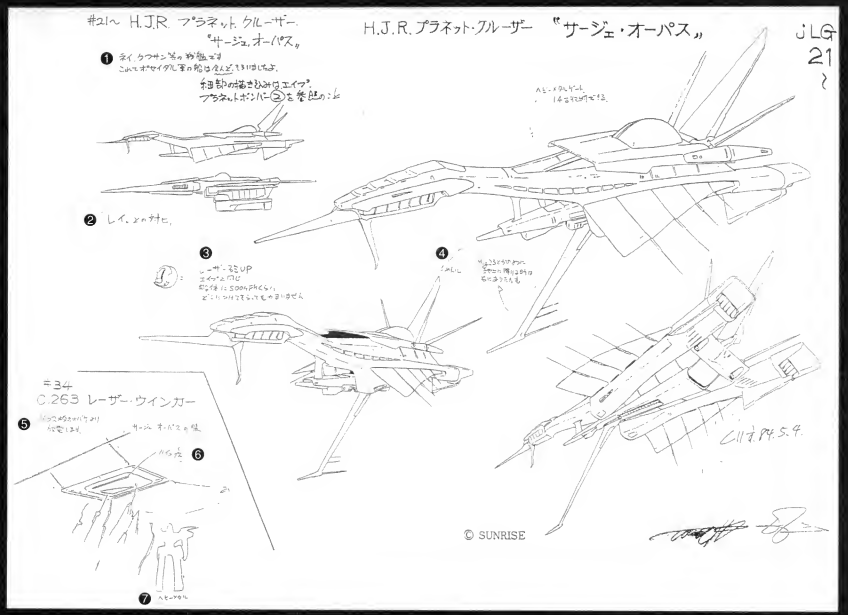

スレンダー スカラ (内) JLG
格納 コントロール室 21
© SUNRISE

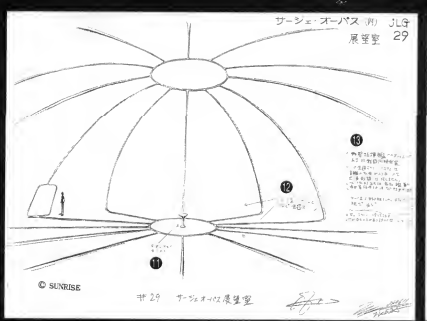

スレンダー・スカラ ブラネット・ボンバー JLG
ハンガリング デッキ 25
© SUNRISE

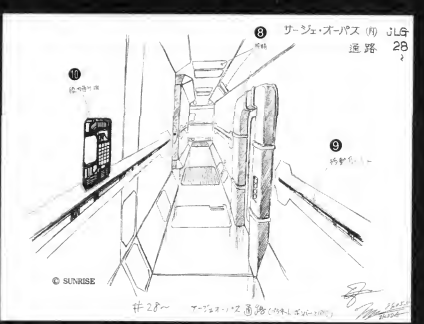

スレンダー・スカラ (内) JLG
パメラの部屋 29
© SUNRISE

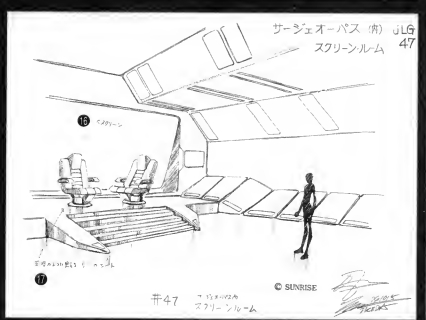
【サージェ・オーパス】
SARGE AUPUS

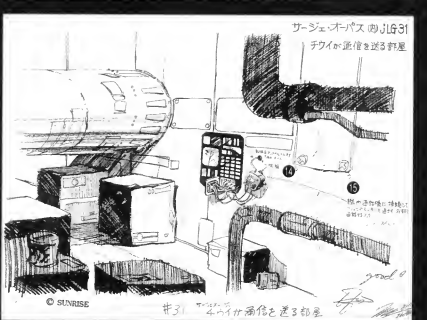
- 本体全景
- ブリッジ
- 航路室
- 展望室
- メディカルルーム　他



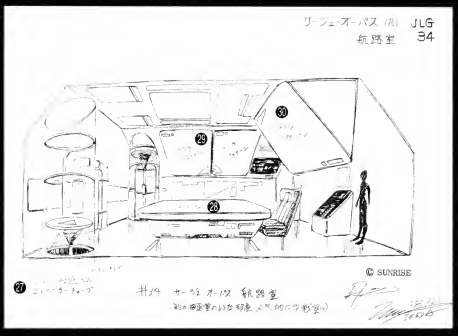


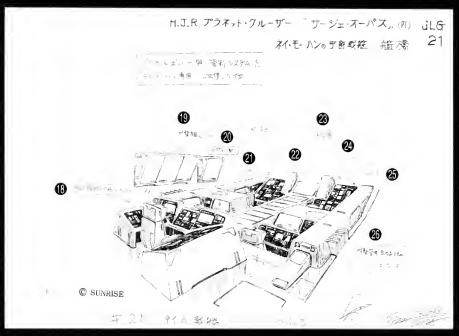


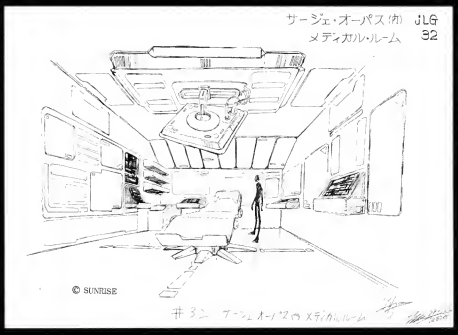


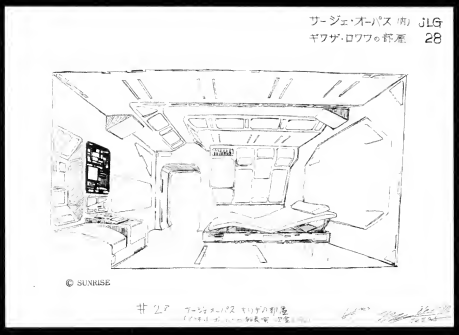


13人衆の指揮官クラスが使用するプラネットクルーザー。本来は戦艦ではないが、14機のHMと500門のレーザー砲を装備しており、高い戦闘能力を持っている。大気圏突入や外宇宙航行も可能な高性能艦である。





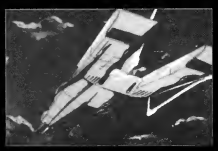




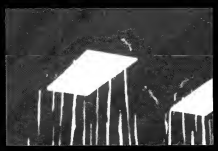
On The Front Line

艦中央部の表面ディテール。窓などの開口部の刺に船殻の張り合わせが少なく丁寧な作りに見える。下方に見えるのはスライスシャトル。(37話)

爆散寸前の艦橋。本来は戦艦ではないと言われてはいるものの、完全な爆散までのプロセスを分析すると、非常に破壊しにくい艦であることが判る。(48話)



下面から見たカット。ノズルの詳細や一部船殻の張り合わせが見える。この面にディテールが少ないのは、大気圏突入が可能な艦だからだろう。(38話)



特徴的な装備のレーザーウィンカー。これは作動時のカットで、他船を拿捕するのには非常に有用な装備であると言えるだろう。(34話)

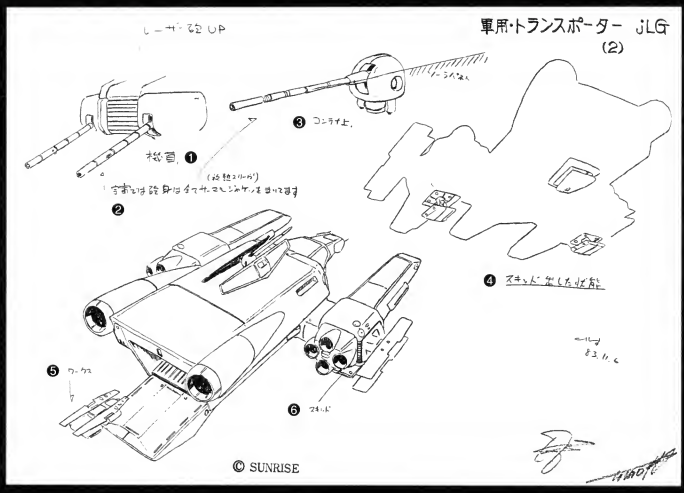
Foot Notes

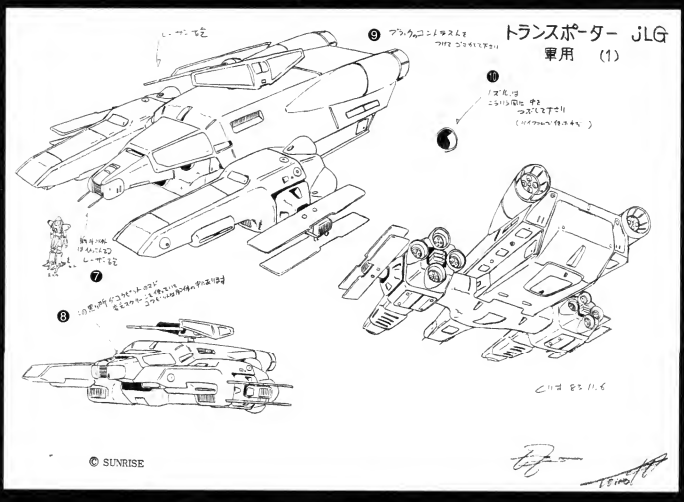
❶ネイ、クワサン等の戦艦です。これでボセイダル軍の船は全んどそろいましたよ。細部の描き込みはエイブ、ブラネットボンバー②を参照のこと
❷"レイ"との対比
❸レーザー砲UP　エイブと同じ　船体に500ケ所くらい、どこにつけてもかまいません
❹シャトル　Mig23とかのように、地上に降りる時は右におりたたむ
❺ガラス板のオバケより放電します。サージェ・オーパスの腹
❻ハイライト
❼ヘビーメタル
❽照明
❾移動用ベルト
❿艦内通話機
⓫テーブル下からせり上がり
⓬マークⅡコクピットと同じ全周スクリーン
⓭○戦闘指揮艦クラス以上にのみある非戦闘向娯楽室
○この全周スクリーンシステムは、自艦の外側が入らないので近接戦闘には使えません(ヘビーメタルなら足元とか、船なら艦首に接近等指令されてもなにやらわかりません)
マークⅡは自分の手はどうやって見るのでしょう？　腕は？　肩は？
お答え　スクリーンに全て見えます。人間が自分の手や肩を見るのと同じです。
⓮船体をアンテナがわりにするためのコード　吸盤
⓯艦内通話機に接続してブリッジのモニターを通さず外部と通話するメカ(ハンド・メイド)
⓰大スクリーン
⓱玉座のように見えるツインのシート
⓲船の操舵も可能なキャプテンズデスク
⓳射撃専用モニター
⓴前部ドア無し
㉑CRT
㉒パイロット
㉓通信席
㉔コ・パイロット
㉕CRT有
㉖射撃管制席はありません　クルーは5人です
㉗ブリッジ付近へのエレベーターチューブ。クリアーパイプ
㉘スクリーン
㉙データスクリーン
㉚メインスクリーン

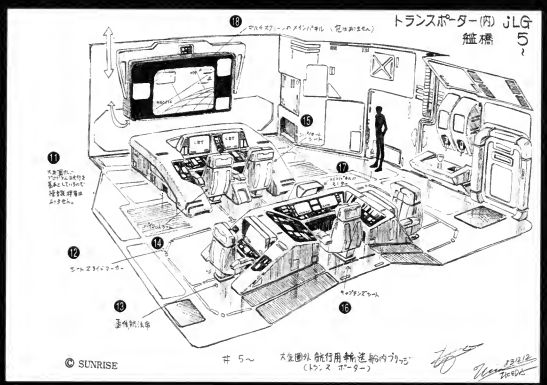
【トランスポーター】
TRANS POTER

●本体 フロント&リア
●ブリッジ
●格納庫
●レーザー砲座 他

正規軍反乱軍を問わず、広く物資の輸送に利用されているトランスポーター。元々軍用として開発されたために装甲は厚いが、武装は貧弱。ダバたちがアマンダラを追ってミズン星に向かった際にハイジャックしたのもこのタイプである。







Foot Notes

❶機首
❷宇宙では砲身は全てサーマルジャケットをまいてます（放熱スリーヴ）
❸コンテナ上
❹スキッド出した状態
❺ワークス
❻スキッド
❼戦闘以外はひっこんでるレーザー砲
❽この黒い所がコクピットのマド。変光スクリーンを使っていて、コクピットは胴体の中にあります
❾ブラックのコントラストをつけてゴマカして下さい
❿ノズルは、こういう風に中をつぶして下さい（パイファムで使った手だ…）
⓫大気圏外のプログラム航行を基本としているので、操縦桿等はありません
⓬シートスライドマーカー
⓭通信、航法席
⓮パイロットシート
⓯コ・パイロットシート
⓰キャプテンズシート
⓱メインパネルのモニター
⓲マルチスクリーンのメインパネル（窓はありません）
⓳ドリンク
⓴一般大気圏外航行船用シート（×6）
㉑射撃視界用スクリーン
㉒照準用スクリーン
㉓スクランブル・シューター出口
㉔スライドマーカー
㉕輸送船なので、このような人力射撃システムがあります。戦闘用の船なら迎撃砲→自動識別、自動追尾、自動照準、自動射撃、 主砲→目標ロックオン、射撃でしょう。
㉖コンテナ
㉗明るい
㉘船内通信システム
㉙照明
㉚シートスライドスイッチ
㉛船長用

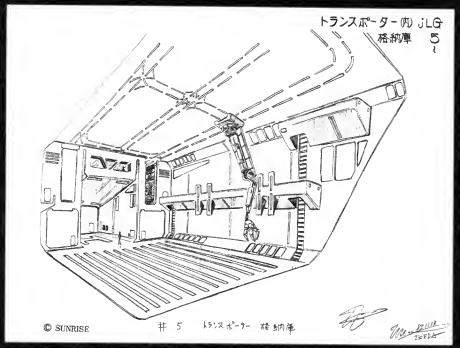
On The Front Line

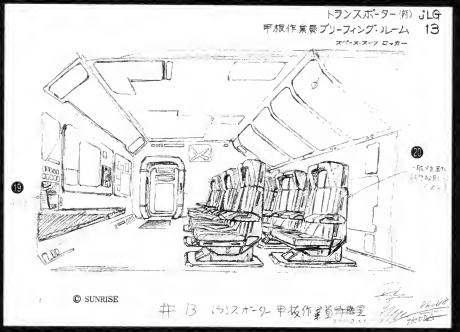
着陸寸前の状態。この時点でエンジンは停止し、ランディングギアの役割を果たすスキッドの3器のうち、両側にある2器が下降している。(7話)

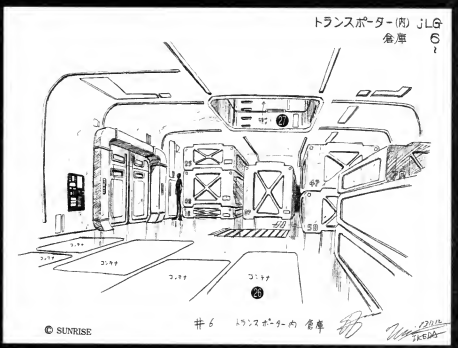
着陸直前の姿勢。空力的に揚力を得ているわけではないので、迎え角はそう大きくない。スキッドに放電が見えているのに要注目。(7話)

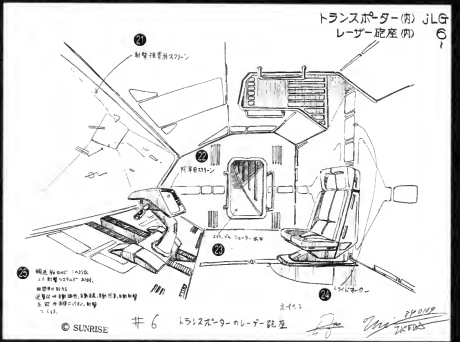
逆噴射用のスラスター。このカットは噴射開始寸前のもので、タッチダウン直前に点火、殺しきれない速度を無理矢理低下させていた。(7話)

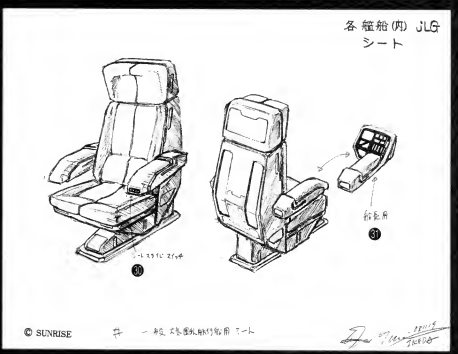
着陸の最終進入時に使用する、同調用レーザーシーカー？　シークエンスの後半に投射されたもので、艦の両側に1器ずつ搭載されている。(7話)

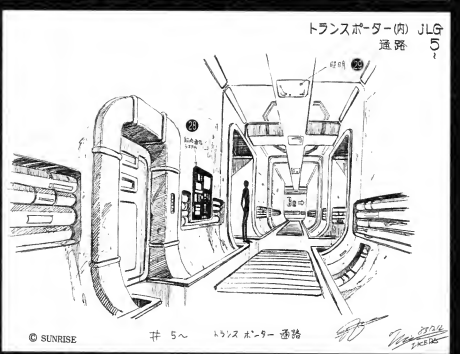












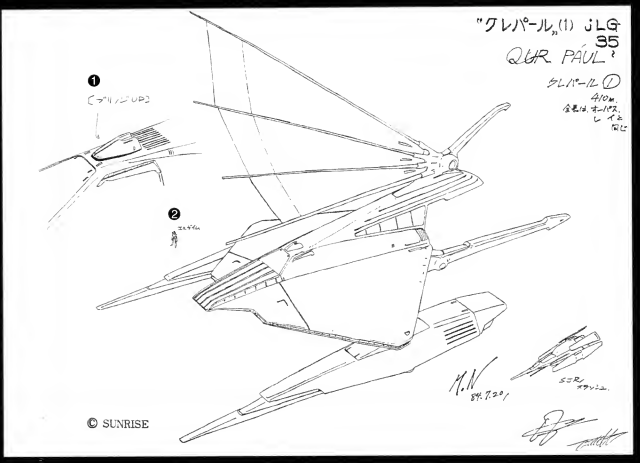
【クレパール】 QURPAUL

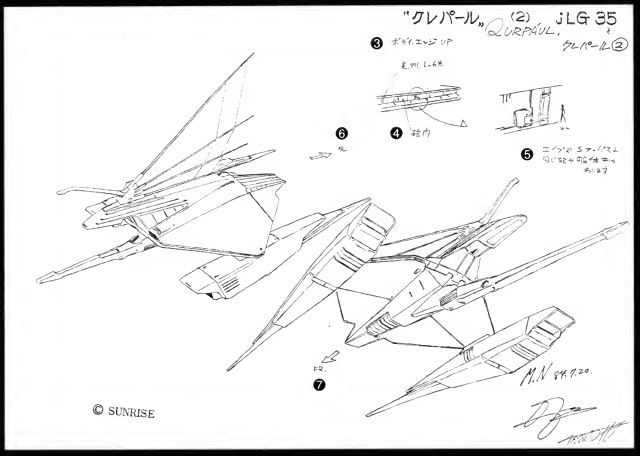
●本体 フロント&リア
●ブリッジ周辺アップ

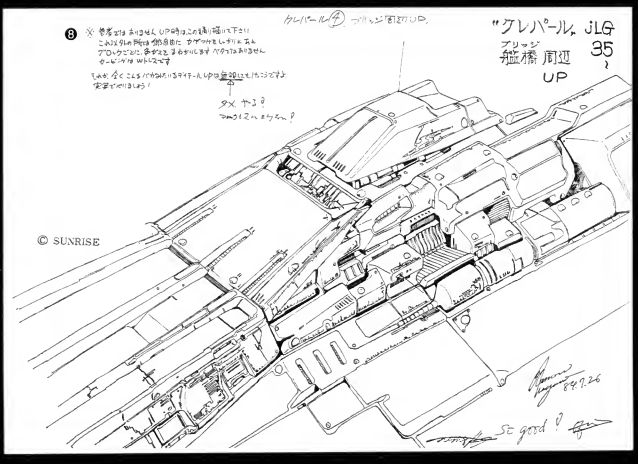
ポセイダル近衛軍専用の宇宙戦艦。孔雀を思わせる非常に優雅な外見が特徴で、本来は外宇宙航行用の艦艇で戦闘を主任務とはしていない。だが無数の砲座を装備しているなど、武装そのものはきわめて強力なものがある。

Foot Notes

❶ブリッジUP
❷エルガイム
❸ボディエッジUP　光アリ、トーカ光
❹砲門
❺エイプやSオーパスと同じ砲が船体内にあります
❻先
❼FR
❽※参考ではありません、UP時はこの通り描いて下さい。これ以外の所は、御自由に、カゲつけをしっかりと、あとブロックごとに、色がえを、おねがいします。ベタではありません。カービングはWトレスです。
それが全く、こんなバカみたいなディテールUPは無視してもけっこうですよ。実写でやりましょう！（←ダメ、やる！　マクロスにまけない！）







On The Front Line

クレパール下面の詳細ディテール。一発成型ではなく、通常のパーツを組み立てる工法のようだが、非常に美しい構造をしている。（37話）

艦首から見た艦橋まわりのアップ。後方より伸びて来ているセイルには圧倒的な存在感があり、独特の雰囲気をかもし出している。（37話）

下面後方から見たクレパール全景。エンジン部が軽く広がっているなど微妙なバランスで成り立っている艦だと認識させられる。（46話）

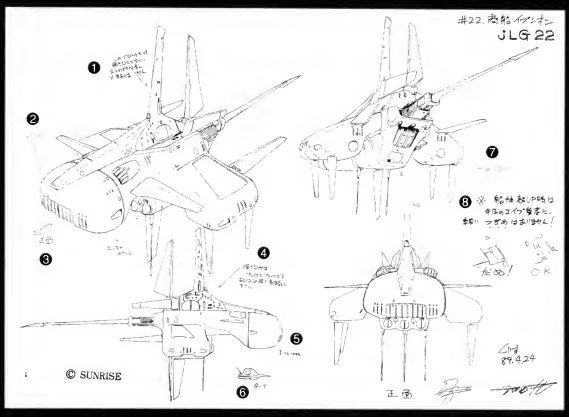
【イプシオン】 Y'ON

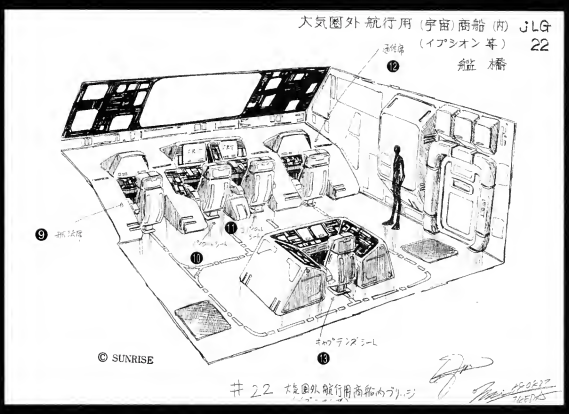
- 本体 フロント&リア
- ブリッジ
- エア・ロック
- カウンター・ルーム

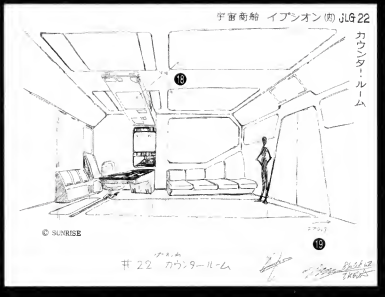
アステロイド周辺空域を巡回している民間商船に偽装した正規軍の特務艦。クワサン・オリビー率いる囮部隊が運用し反乱分子の摘発とヤーマン狩りを主任務としている。なお、通常の船舶には12%増しの料金で物資を供給している。

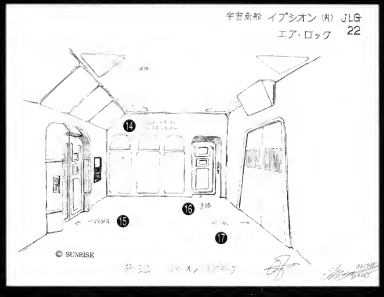
Foot Notes

❶このブロックだけ描き込んで下さい。あとの所は全く必要はありません
❷ブリッジ
❸正面
❹描き込みはここだけでけっこうです。あとはこの様に省略して下さい
❺ヘビーメタル
❻ターナ
❼うしろ
❽※船体超UP時は、#13のエイブ参考に、細いつぎめはありません！
❾航法席
❿パイロットシート
⓫コ・パイロットシート
⓬通信席
⓭キャプテンズシート
⓮ヘルメットロッカー　スペーススーツロッカー
⓯格納庫
⓰通路
⓱カウンター
⓲照明
⓳エアロック

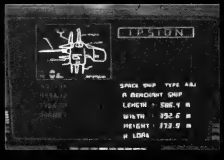






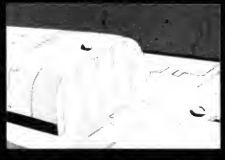


On The Front Line



コンソール画面に表示されたイプシオン。民間商船に偽装した特務艦だけあって、公開しているグラフィックによる情報は非常にきちんとしたものである。(22話)

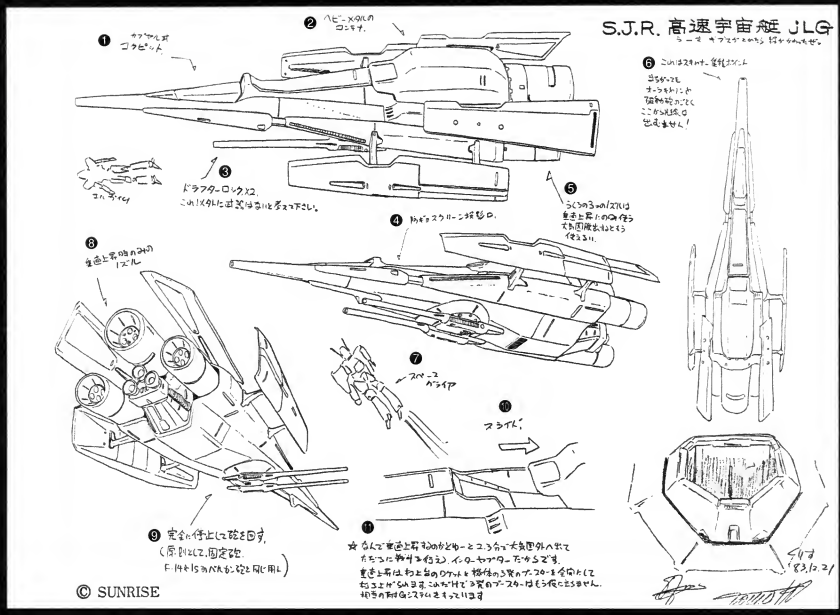
艦首部下方から見たイプシオン。軍用からの発達ではない、純粋な民間宇宙船は例がそれほど多くなく、ベンタゴナの技術を考察する貴重な材料である。(22話)

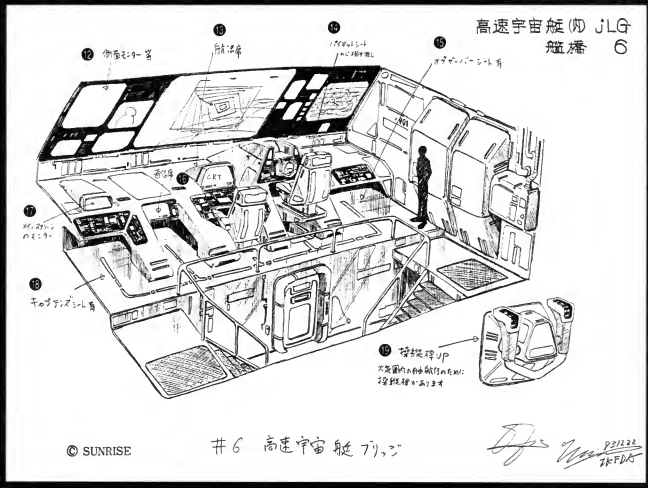


スラスターのアップ。スラスターは船殻外部に、後付けで取り付けられた構造になっている。またモザイク状のパーツを組んだ船殻の構造にも注目。(22話)

【その他の宇宙船(1)】
OTHER SPACESHIPS/1

●高速宇宙艇
●パトロール艇
●スライシャトル





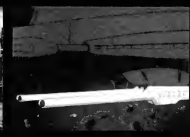
ポセイダル正規軍が装備する様々な宇宙船。徹底的に迎撃任務に特化したスラッシュタイプの高速宇宙艇、宇宙空間の治安を維持するパトロール艇テス、連絡任務には欠かせないスライシャトルなど、支配には必須の宇宙機たちである。

Foot Notes

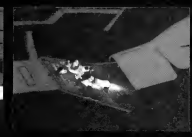
❶カプセル式コクピット
❷ヘビーメタルのコンテナ
❸ドラフターロック×2　これ以外に武器はないと考えて下さい
❹防ギョスクリーン投影口
❺うしろの3つのノズルは垂直上昇にのみ使う。大気圏脱出するともう使えない
❻これはスキャナー集積ポイント　まちがってもオーラキャノンや破動砲のごとく、ここから光線は出ません！
❼スペースグライア
❽垂直上昇時のみのノズル
❾完全に停止して砲を回す（原則として、固定砲、F-14や15のバルカン砲と同じ用ト）
❿スライド
⓫なんで垂直上昇するのかとゆーと、2、3分で大気圏外へ出て、ただちに戦闘を行えるインターセプターだからです。垂直上昇は打ち上げ台のロケットと機体の3発のブースターを全開にして打ち上げられます。これだけで3発のブースターはもう役に立ちません。相当の耐Gシステムをもっています
⓬側面モニター等
⓭航法席
⓮パイロットシート ひじ掛け無し
⓯オブザーバーシート有
⓰通信席
⓱メインスクリーンのモニター
⓲キャプテンズシート有
⓳操縦桿UP　大気圏内の自由航行のために操縦桿があります

On The Front Line

林立するスラッシュタイプの高速宇宙艇。単艦での運用例もありはするが、その任務の性格上、集中運用の方が都合がいい。(13話)



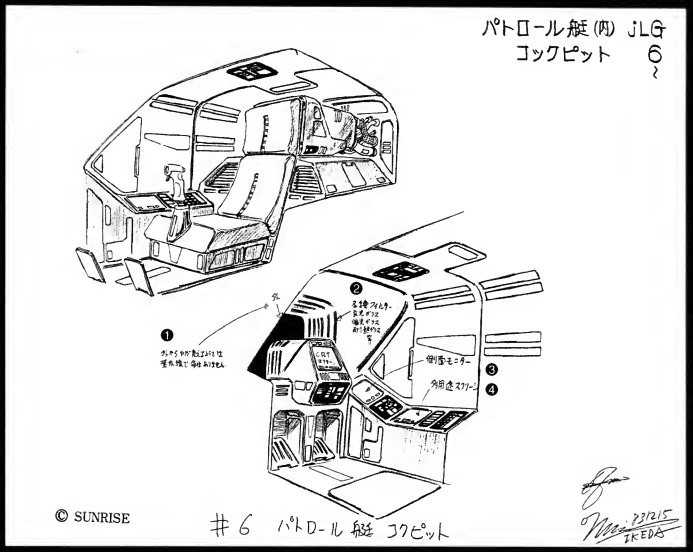
スラッシュの船体下面に装備されているドラフターロック。固有の武装はこれのみで、迎撃という任務に特化した代物である。(39話)

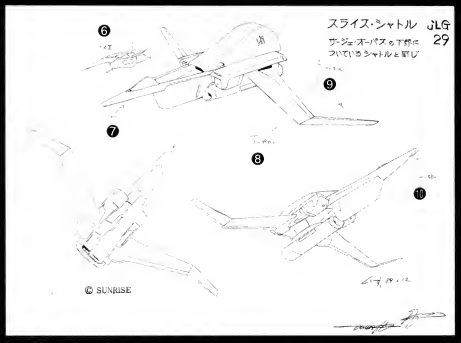


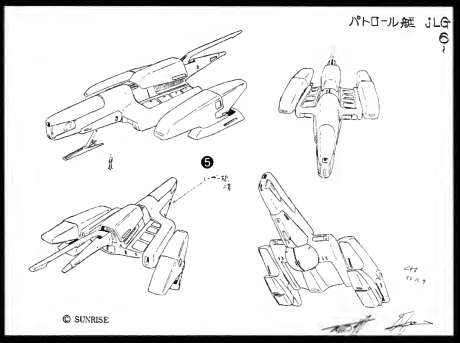
スラッシュの上部にあるHM発進口。コンテナをまるごとスライドさせるという、合理的かつ豪快な方式を取っている。(39話)

Foot Notes

❶外から中が見えるようでは紫外線で命はありません
❷各種フィルター　変光ガラス、偏光ガラス、耐熱ガラス等
❸側面モニター
❹多用途スクリーン
❺レーザー砲　2基
❻Mk-Ⅱ
❼ヒト
❽下へ折れる
❾上にもいく
❿レーザー砲
⓫スクリーンです。窓ではありません
⓬高速宇宙艇と同じタイプの操縦桿（UPの設定有）
⓭貨室へのドア



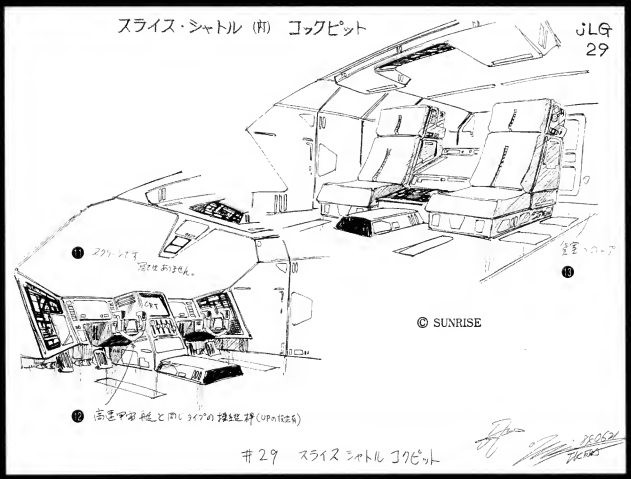




On The Front Line

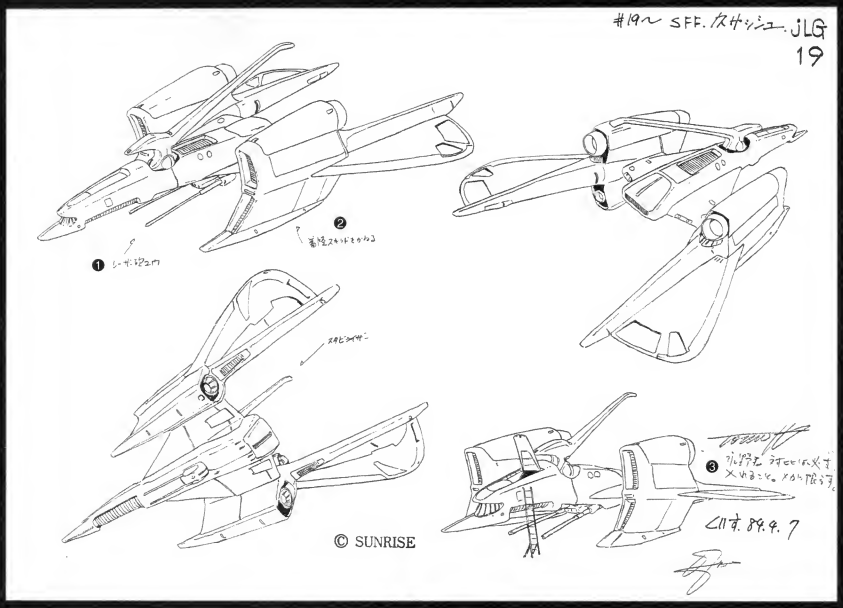
3機編隊で追撃を行うテス。本来は臨検などに使われる艇で戦闘には向かないが、このような運用が行われることもある。（31話）

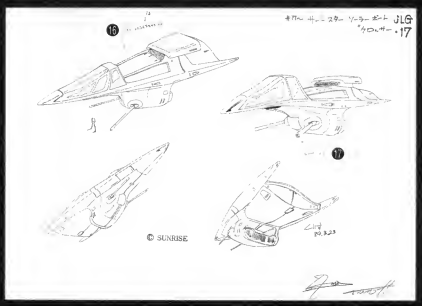
サージェ・オーバスに収納されるスライスシャトル。収納の直前に翼をたたみ始め、着陸する時にはたたみ終わっている。（19話）

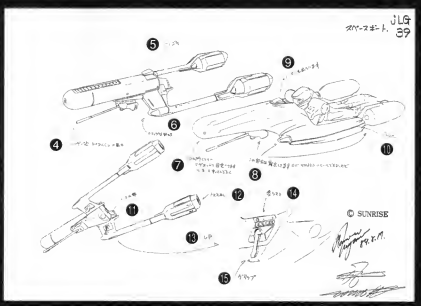


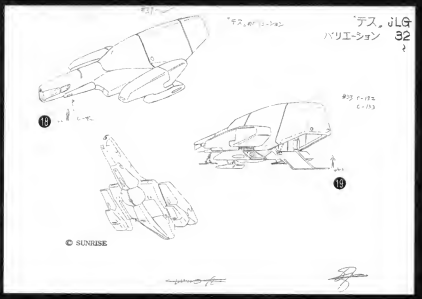
【その他の宇宙船(2)】
OTHER SPACE SHIPS/2

●カサッシュ ●クロッサー ●スペースボート ●テス ●ディップス ●トラスト









正規軍の小型戦闘機カサッシュ、ダバたちが潜入工作用に急造したスペース・ボート、仮装巡洋艦を彷彿とさせる改造宇宙戦艦ディップスなど、ベンタゴナの惑星間の空隙を進む特色ある宇宙飛翔体の数々をまとめてご紹介しよう。

On The Front Line

ターナ、グルグル両艦とカサッシュとのサイズの比較。(19話)

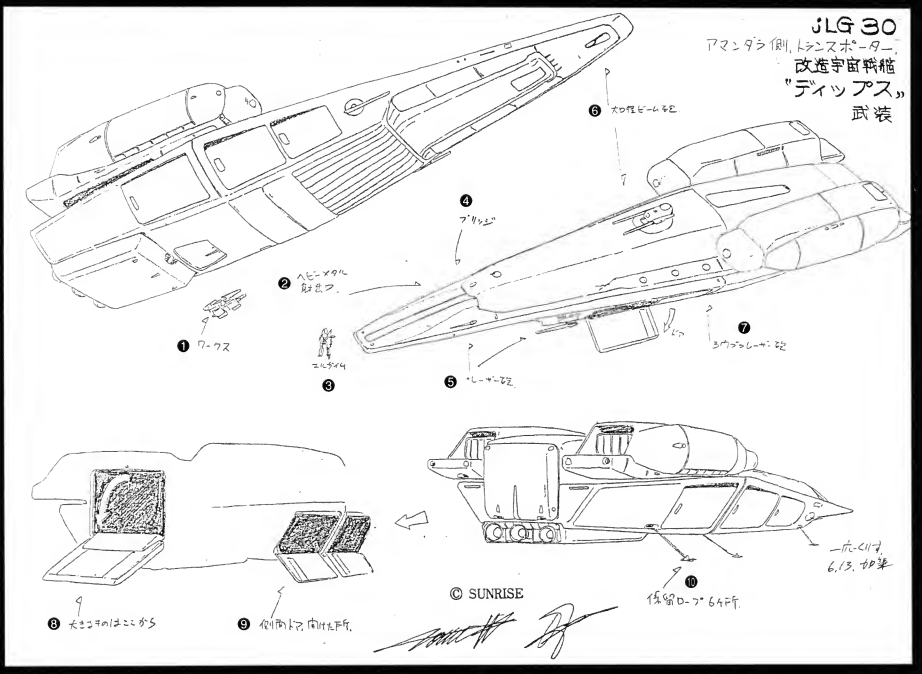
サート・スターに入港するクロッサー。連絡艇的な存在だ。(43話)

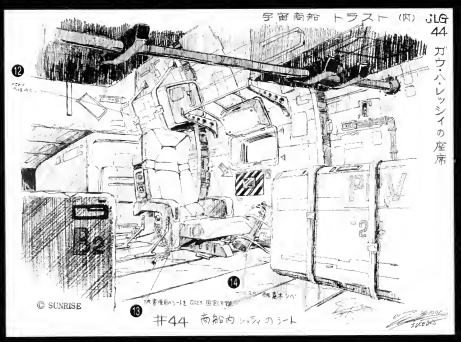
ダバが潜入工作に使ったボートはメッシュの手による製作。(39話)

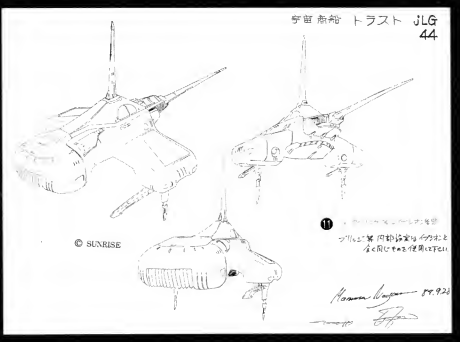
ボートに使う対電波塗料布の加工はリリスによる手作り。(39話)

Foot Notes

❶レーザー砲2門
❷着陸スキッドをかねる
❸永野君　対比は必ず入れること。メカに限らず
❹レーザー砲　ライフルくらいの威力
❺ここゴム
❻グリップは翼の下
❼10ヶ所くらいにマグネットで固定させます。でないとすっとんでいく
❽この部分は露出してます。カバーかけるとコントロールできないので
❾レーダーも出ています
❿ジッパー
⓫ゴム部
⓬ノズルBL
⓭UP
⓮各ツマミ
⓯グリップ
⓰けっこういろんなものが入る
⓱レーザー×2
⓲ヒト　レーザー
⓳ヒト







Foot Notes

❶ワークス
❷ヘビーメタル射出口
❸エルガイム
❹ブリッジ
❺レーザー砲
❻大口径ビーム砲
❼3門ずつレーザー砲
❽大きなものはここから
❾側面ドア、開けた所
❿係留ロープ　6ヶ所
⓫※フィーリング等はイプシオン参照ブリッジ等、内部設定はイプシオンと全く同じものを使用して下さい
⓬気やすめの生命維持セット
⓭旅客機用のシートを、なんとか固定した物
⓮サービスの酸素ボンベ

On The Front Line

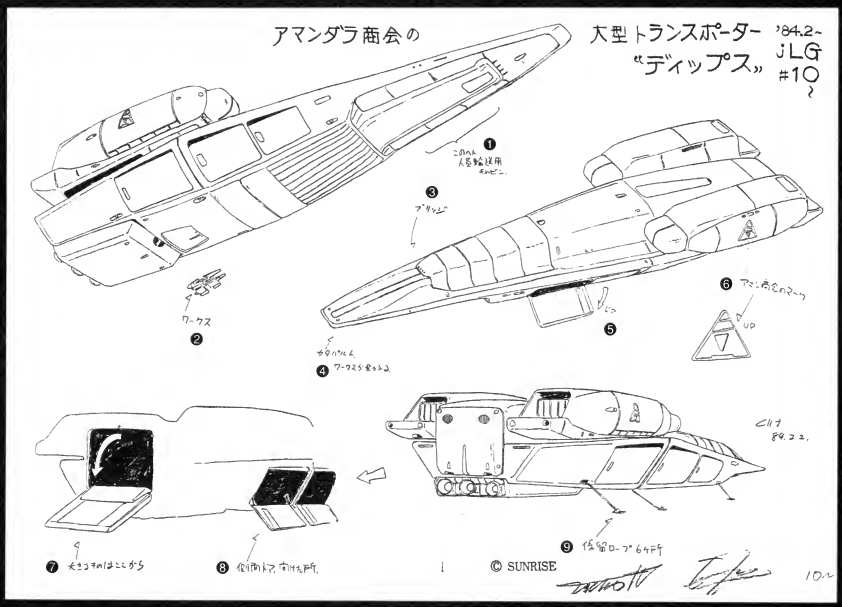
ガストガルへの正規の進入コースを取る商船トラスト。正規軍の工作艦イプシオンとは設計者が同じであり姉妹艦に近い存在である。(44話)

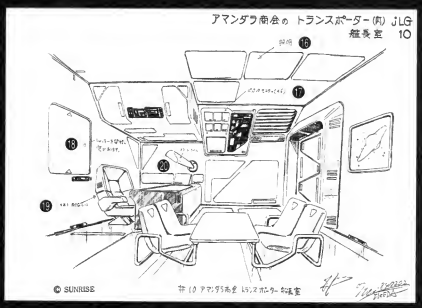
大気圏突入中のトラスト。民間会社所有のこの船は、本来は特定宙域を巡回するタイプの商船だが、大気圏突入能力も備えている。(44話)

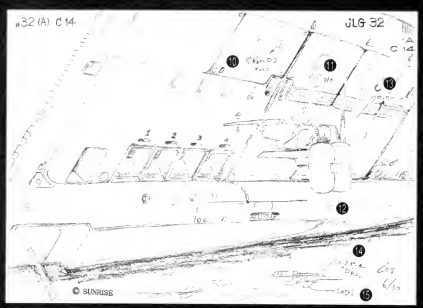
スヴェート内の民間空港に着陸したトラスト。下方に伸びるパーツ類はすべて折りたたまれている筈だが、どのような機構かは未確認。(44話)

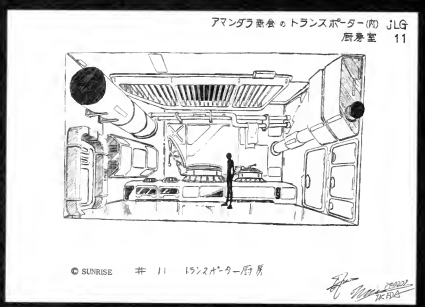
【その他の宇宙船(3)】
OTHER SPACE SHIPS(3)

●ディップス(2)

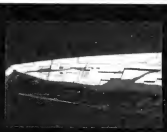








On The Front Line



大気圏突入可能な艦としては直線的なディテールに覆われている船首部分。合理的なのか、コストダウンのためか。(32話)

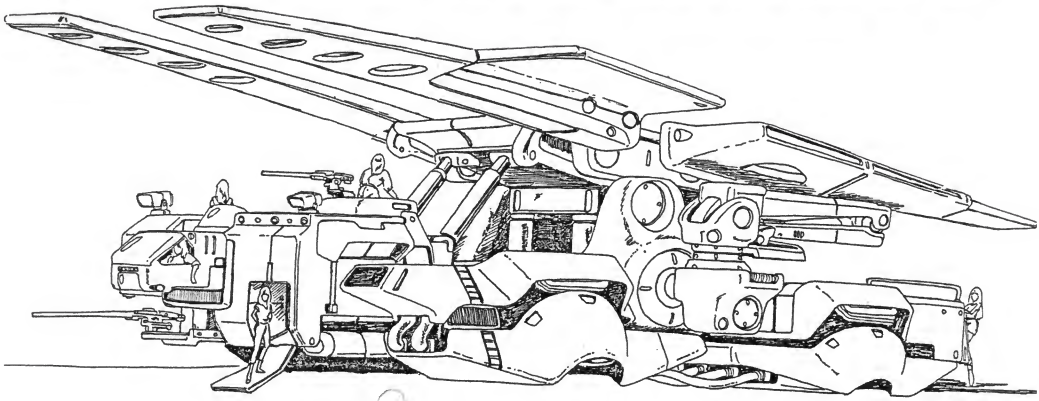
地上で物資搬入口を開放した状態。この船には7ヶ所もの物資搬入口があり、短時間で荷役作業を行う事ができる。(43話)

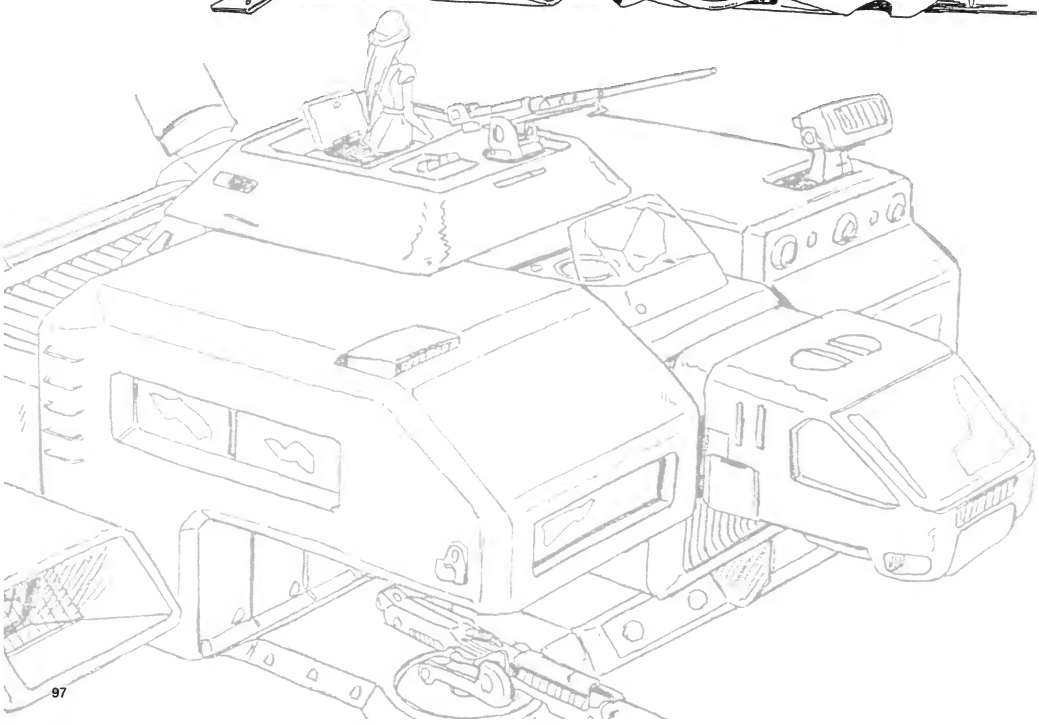
改造され宇宙戦艦として運用されることが少なくなかったディップスは、元は大型のトランスポーターである。アマン商会でも愛用しているこの宇宙船は、荷役の利便に優れ積載量も非常に大きい、優れた素性を持つ輸送船と言える。

Foot Notes

❶このへん人員輸送用キャビン
❷ワークス
❸ブリッジ
❹カタパルト、ワークスが楽々入る
❺ドア
❻アマン商会のマーク
❼大きなものはここから
❽側面ドア、開けた所。
❾係留ロープ6ヶ所
❿注・N2給水口はもっと上
⓫引き
⓬フロッサー
⓭フロッサー
⓮トランスポーター"DPS"
⓯この部分
⓰照明
⓱ピックUPモニター(×6)
⓲シャッターを開けると窓があります
⓳いちおう耐Gシート
⓴スタンドライト

陸上メカ
GROUND MECHANICS

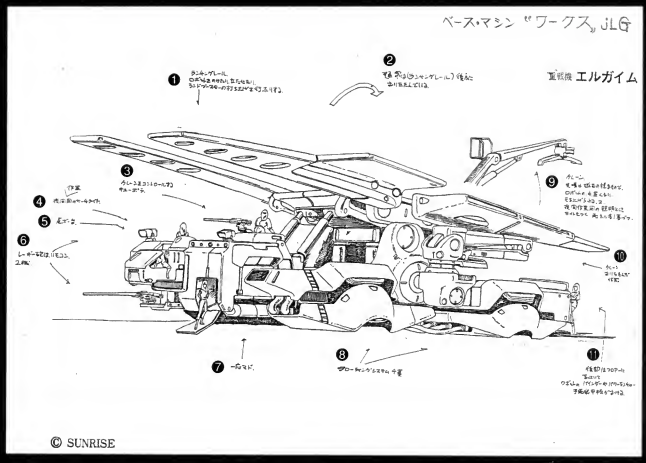


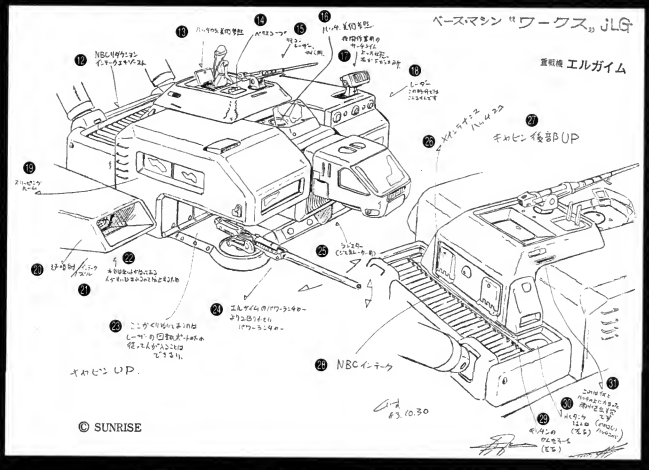


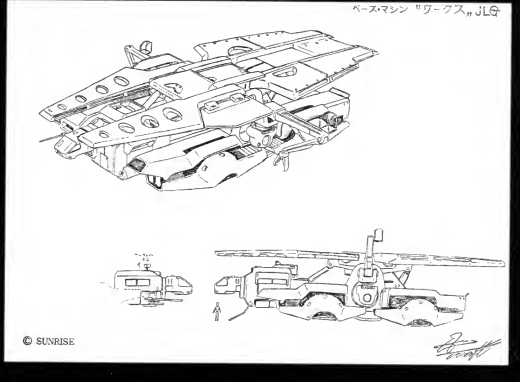
【ベースマシン ワークス】
BASE MACHINE WORKS

●本体&キャビン
●6面図
●各部メカニクス

HM用のベースマシン。上部のランチング・レールにHMを搭載し、4基あるフロッサーユニットで陸海上を移動しつつ整備を行う能力がある。居住性も高く、HMの支援ユニットとして非常に完成された車両であると言えるだろう。







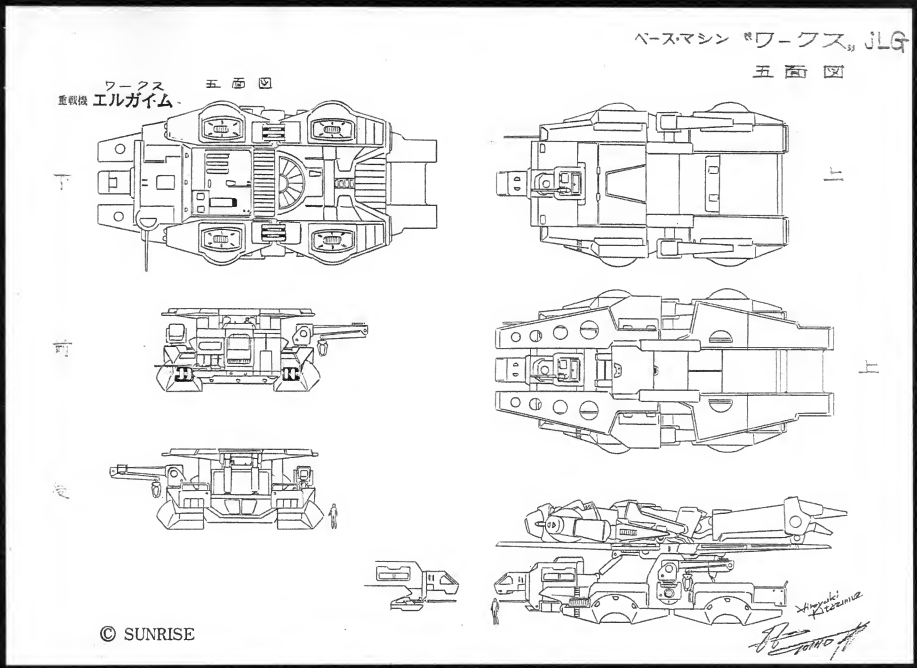
Foot Notes

❶ランチングレール。ロボットをのせたり、立たせたり、ランドブースターの打ち上げを行ったりする
❷通常は（ランチングレール）後方におりたたんでいる
❸クレーンをコントロールするキューポラ
❹夜間作業用のサーチライト
❺展示台
❻レーザー砲はリモコン、2機
❼ー応マド
❽フローティングシステム4基
❾クレーン　先端は磁石の様なもので、ロボットの手足くらい、持ち上げられる。又、夜間作業用の照明として、ライトもつく。両方に各1基ずつ
❿クレーン　折りたたんだ状態
⓫後部はフロアーになっていて、ロボットのバインダーやパワーランチャー予備装甲板がおける
⓬ＮＢＣリダクションインテークエキゾースト
⓭ハッチウラ、美術参照
⓮ベリスコープ
⓯リモコンレーザー対人用
⓰ハッチ、美術参照
⓱夜間作業用のサーチライト上った状態。右が下がった所
⓲レーダー　この時代はこんなもんです
⓳スリーピングルーム
⓴逆噴射
㉑インテークノズル
㉒本当はネットがはってある。人がすい込まれるのを防止するため
㉓ここがくりぬいてあるのはレーザーの回転ポートのため。従って人が入ることはできない
㉔エルガイムのパワーランチャーより2回り小さいパワーランチャー
㉕ラジエター（ジェネレーター用）
㉖メインテナンスハッチ2コ
㉗キャビン後部ＵＰ
㉘ＮＢＣインテーク
㉙キッチンのかんさそーち（左右）
㉚水タンク注入口（左右）
㉛これは何とハッチの上にたまった雨水を出す穴です（ややこしいハッチなので）

On The Front Line

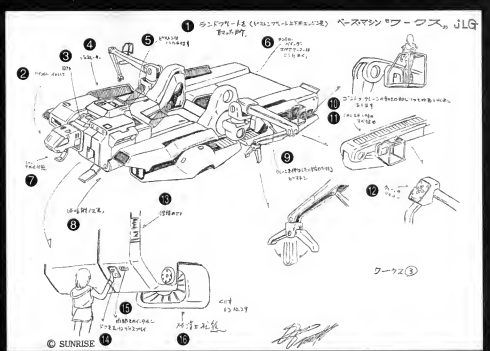
ワークスのミッドデッキにはある程度高さがあり、立って歩くのに支障はない。通常はスパイラルフローなどを置くスペースとなっている。（1話）

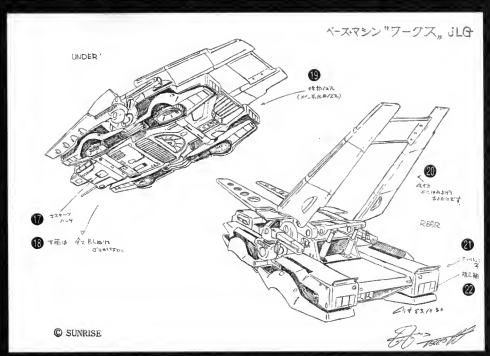
ワークスでの整備風景。充実した補機類が装備されていて1人で1機のHMを整備することも難しくないが、何人かいれば当然効率は向上する。（10話）



Foot Notes

❶ランドブレートを（ビストン、ブレート上下エンジン共）取った所
❷ハイライト　イロトレス
❸風防
❹ジェネレーター
❺ビストンはここにあります
❻ランチャー、バインダー、スペア・アーマーはここにおく
❼シート　下がった状態
❽逆噴射ノズル
❾クレーンを伸ばしたり縮めたりするビストン
❿ゴンドラ、クレーンの動きに対し、いつも地面と水平になります
⓫この上を歩く時のすべり止め
⓬クレーンのリモコン
⓭溶接のアト
⓮ドアを開けるディスプレイ
⓯内部とのインタホン
⓰メカ浮上状態
⓱エスケープハッチ
⓲下面は全てＢＬ塗りでゴマかして下さい
⓳後部ノズル（メイン前進用ノズル）
⓴便宜上上にはね上げてあるだけです
㉑テールランプ等
㉒雑具箱





On The Front Line

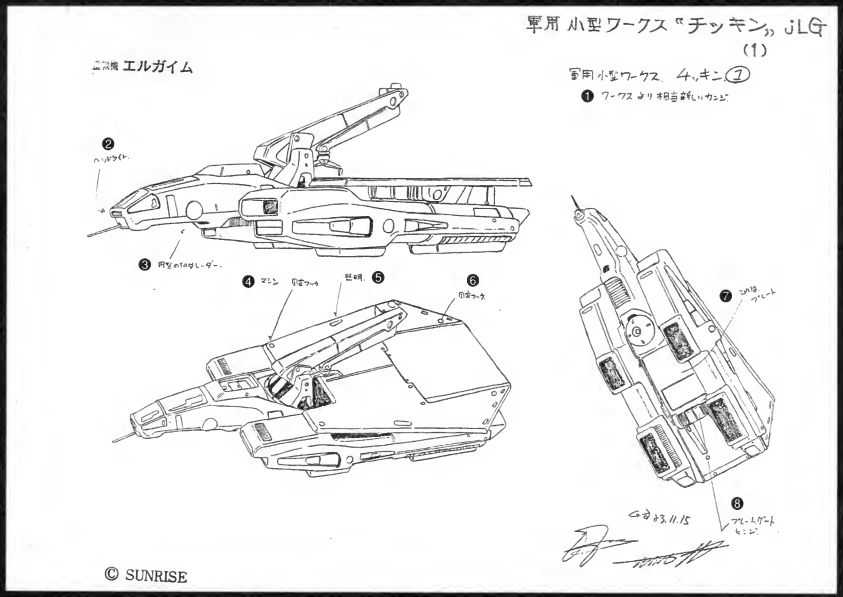
ランチング・レール上のHM脚部を固定するラッチ。巡航状態から放出する寸前まで、エルガイムの足は上のように折り畳まれている。(3話)

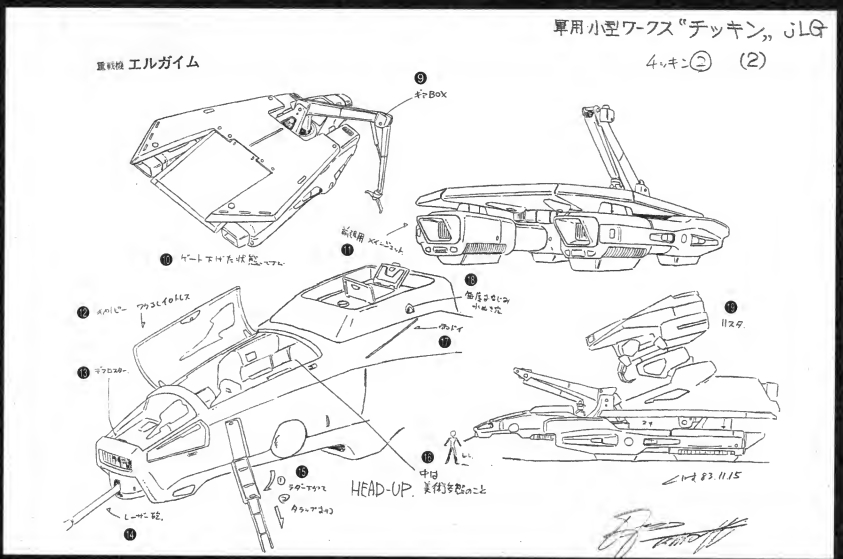
放出する寸前、足が広がった状態。この時点では固定されているが、直後にラッチが下がり固定が外れエルガイムは放出される。(3話)

【チッキン】 CHICKEN

●本体フロント&下部
●ヘッドアップ・コクピット

主にマシンナリィの運搬・整備に使われる小型ワークス。ワークスより新型で機動性に富んでいるが、機能的には陸上走行と整備に限定されており、柔軟性という点では少々劣っている。武装はコクピット前面のレーザー砲1門。





Foot Notes

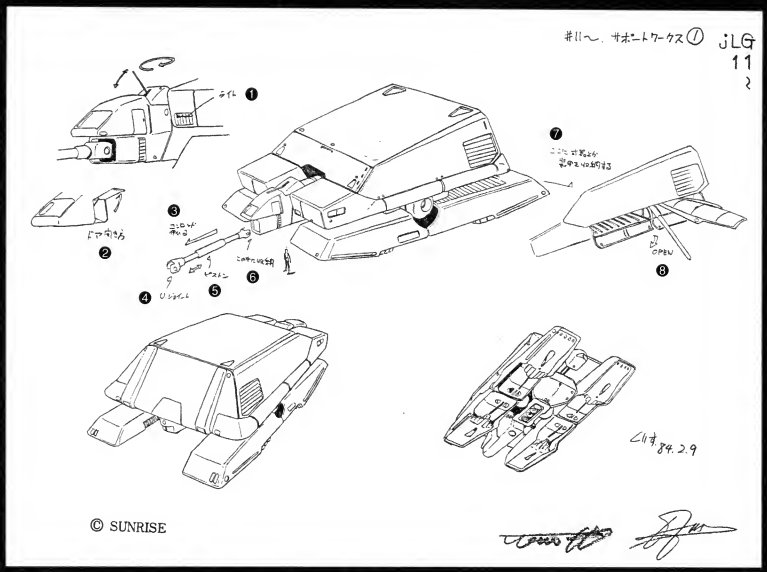
❶ワークスより相当新しいカンジ
❷ヘッドライト
❸円形のものはレーダー
❹マシン固定フック
❺照明
❻固定フック
❼これはプレート
❽プレートゲートヒンジ
❾ギアBOX
❿ゲート下げた状態ですだ
⓫前進用メインジェット
⓬キャノピー ワクなしイロトレス
⓭デフロスター
⓮レーザー砲
⓯①ラダー下がって②タラップおりる
⓰中は美術参照のこと
⓱雨ドイ
⓲毎度おなじみ水ぬき穴
⓳リスタ

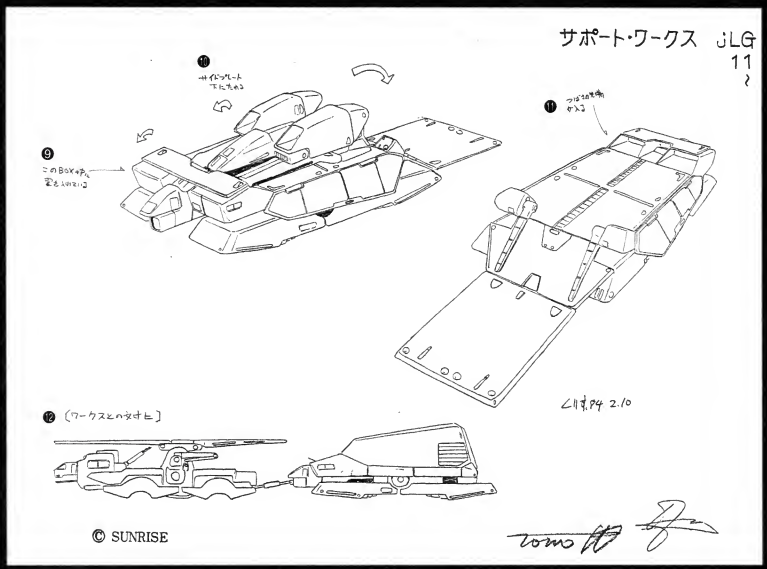
On The Front Line

整備用クレーンを使いデスクスを捕獲しようとするチッキン。腕のいいパイロットならこんな真似ができる程、高い機動性を持つ。(2話)

【サポート・ワークス】
SUPPORT WORKS

●本体フロント・下部
●対比図 他





主にランド・ブースターを運搬する中型フロッサー。単体での運用も可能だが、ワークス後部にV・ジョイント方式のコンロッドによって連結される事も多い。またデッキは2重構造になっていて、武器や装甲は下部デッキに搭載する。

Foot Notes

❶ライト
❷ドア開き方
❸コンロッド伸びる
❹U・ジョイント
❺ピストン
❻この中に収納
❼ここに武器とか装甲を収納する
❽OPEN
❾このBOXの中に翼を入れている
❿サイドプレート下にたれる
⓫つばさの先端が入る
⓬ワークスとの対比

On The Front Line

収納状態のスピリッツをそのまま離陸させたカット。前部に畳んだ翼が入る部分があり、スピリッツに最適化されている。(11話)

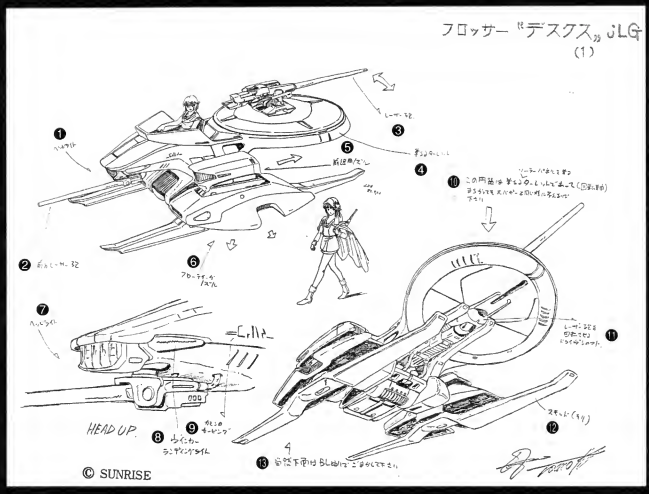
【フロッサー デスクス】
FLOSSOR DESKS

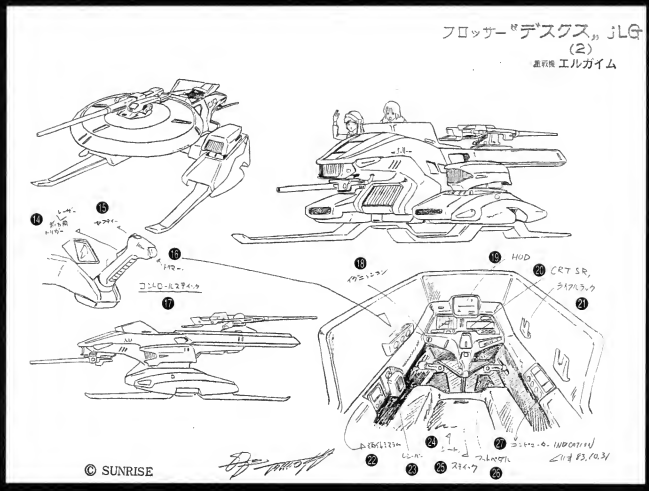
●本体&下部
●ヘッドアップ
●コクピット
●レーザー砲

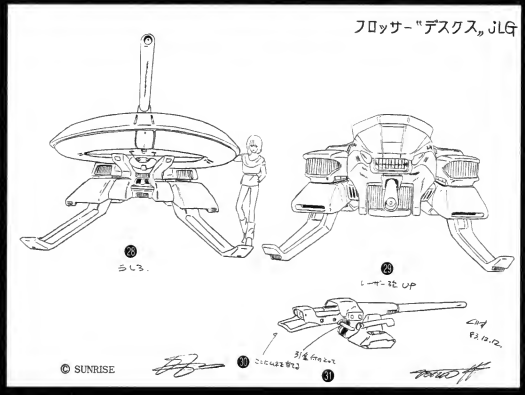
デスクスとはダバ達が乗る機体のみの愛称で、正式名称はスパロウ。前方と後方に1基ずつパワーランチャーを装備し、このクラスとしては充実した武装を持っている。軍・民間を問わず広く普及し、反乱軍部隊でも足として使用していた。

Foot Notes

❶ヘッドラット
❷前方レーザー砲
❸レーザー砲
❹単なるターレット
❺前進用ノズル
❻フローティングノズル
❼ヘッドライト
❽ウィンカー　ランディングライト
❾カモンのカービング
❿この円盤は単なるソーラーパネルを兼るターレットであって（回転軸）まちがってもホバギーと同じ様に考えないで下さい
⓫レーザー砲を回転させるドライヴシャフト
⓬スキッド（そり）
⓭当然下面はＢＬぬりでごまかして下さい
⓮前方レーザー用トリガー
⓯セフティー
⓰トリマー
⓱コントロールスティック
⓲イグニッション
⓳HUD
⓴CRT．SR
㉑ライフルラック
㉒通信システム
㉓レシーバー
㉔シート
㉕スティック
㉖フットペダル
㉗コンピューターＩＮＤＣＡＴＩＯＮ
㉘うしろ
㉙レーザー砲UP
㉚ここにムネを当てる
㉛引金付のとって



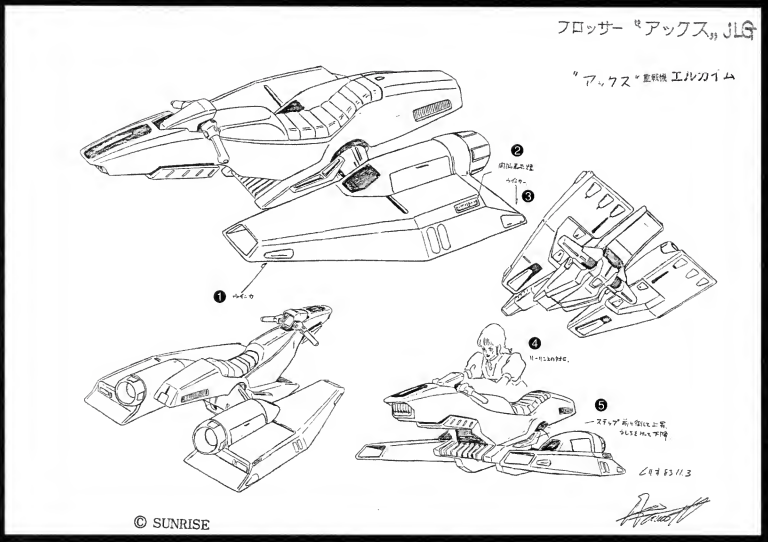




On The Front Line

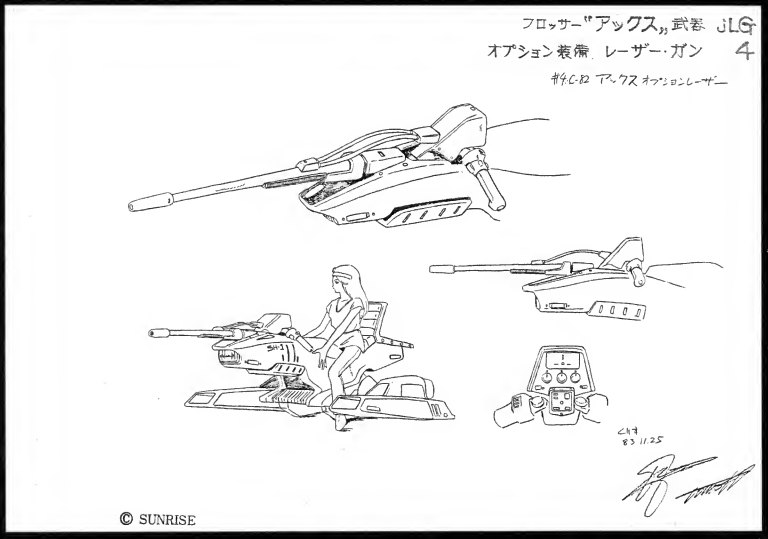
デスクスの3人乗りのカット。構造上多少の無理で4人までは乗れると思われるが、実際にやっているのは3人のケースが最大である。(5話)

【フロッサー アックス】
FLOSSOR AUX



© SUNRISE

●本体&下部
●レーザーガン
●乗車時設定



© SUNRISE

パワフルな単座の小型フロッサー。基本的に非武装の機体で戦闘より走りに重点が置かれているが、機首にレーザーを取り付けるオプションパーツも存在している。主な愛用者はミヤマ・リーリン、ネイ・モー・ハンなど。

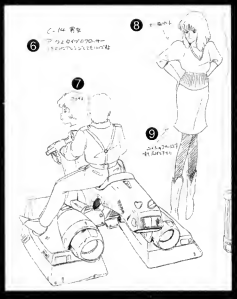
Foot Notes

❶ウインカー
❷間隔表示燈
❸ウインカー
❹リーリンとの対比
❺ステップ　前に倒して上昇、うしろをけって下降
❻C-14、男女　アックスタイプのフロッサーもできとうにアレンジしてもいいですよ
❼ヨコガオ
❽丸い肩パッド
❾ニットのスカートです。すそ、広げて下さい

On The Front Line

ダバ達を追う暴走族が使用しているカット（後方）。火力はないがカーチェイスの相手としては侮れない。(2話)

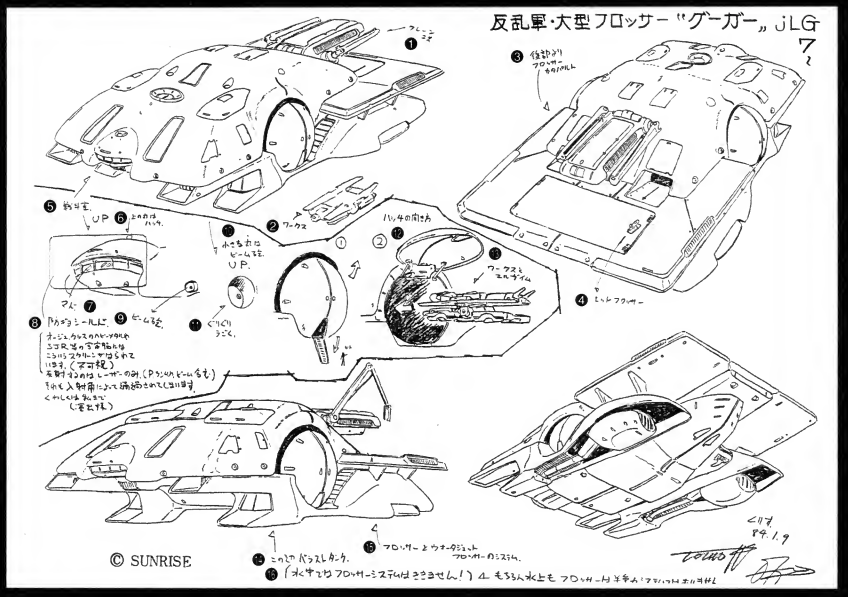
ネイは基地内での足として使っていた。カットは自ら部下を迎えに来、3人乗りで本部へ向かうシーン。(25話)

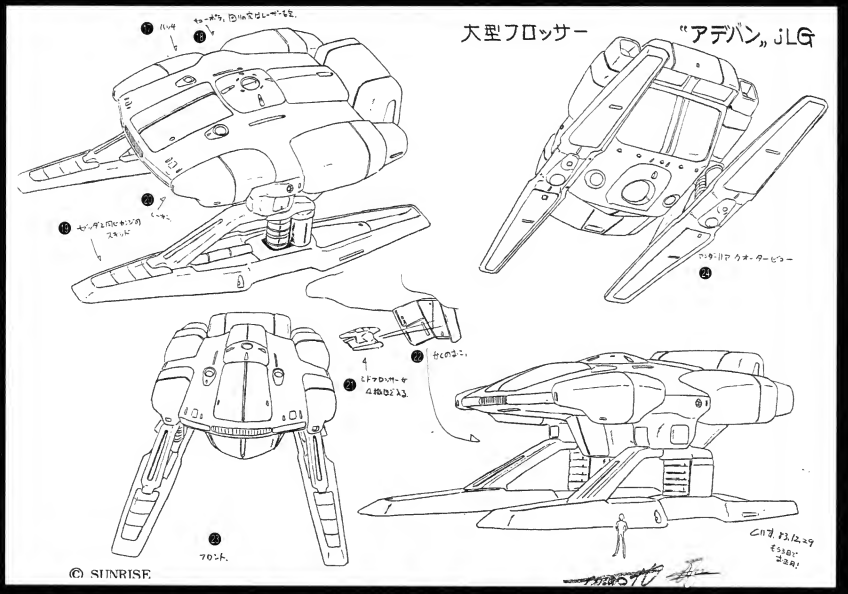


【その他陸上メカ】
OTHER GROUND MECHANICS

- 大型フロッサー〝グーガー〟
- 大型フロッサー〝アデバン〟
- ミッドフロッサー
- 戦闘フロッサー〝エージャー〟
- トラックフロッサー
- クレーンフロッサー

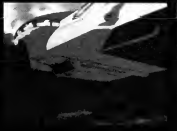
ペンタゴナの戦場では、HM以外にも数多くの陸戦兵器が投入されている。母艦機能の究極である大型フロッサー類、戦車的な火力ユニットである戦闘フロッサー類、人員や物資の輸送に欠かせないトラック類も現役である。





On The Front Line

反乱軍基地のグーガー。戦闘時以外には、司令部としての機能が重視されていた。(16話)

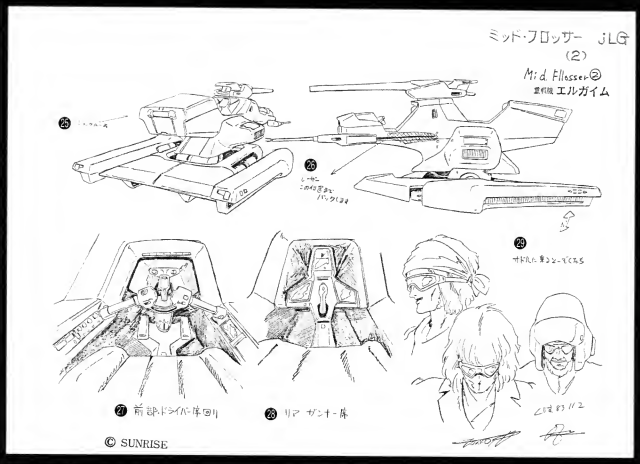


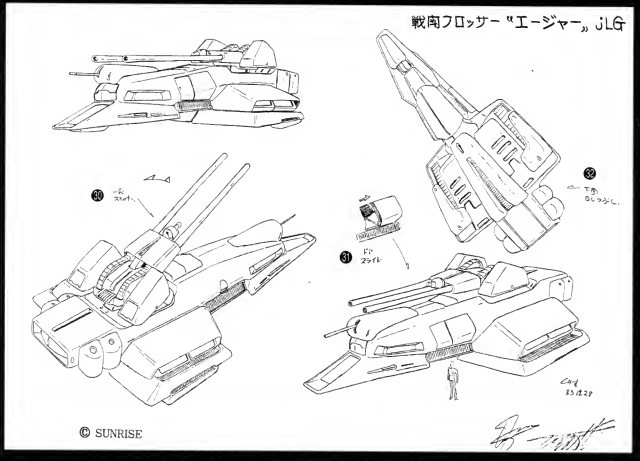
グーガーの下面。これは正規軍側のグーガーだが、意外にフラットな構造をしている。(15話)

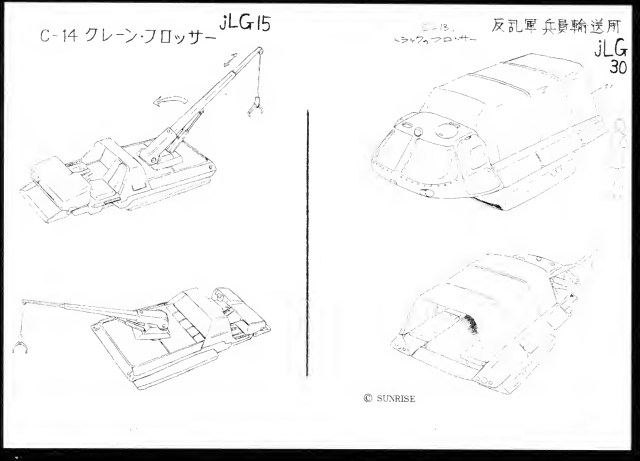
ミズンの宇宙港で、トランスポーターを迎撃しようとするエージャー。(7話)

Foot Notes

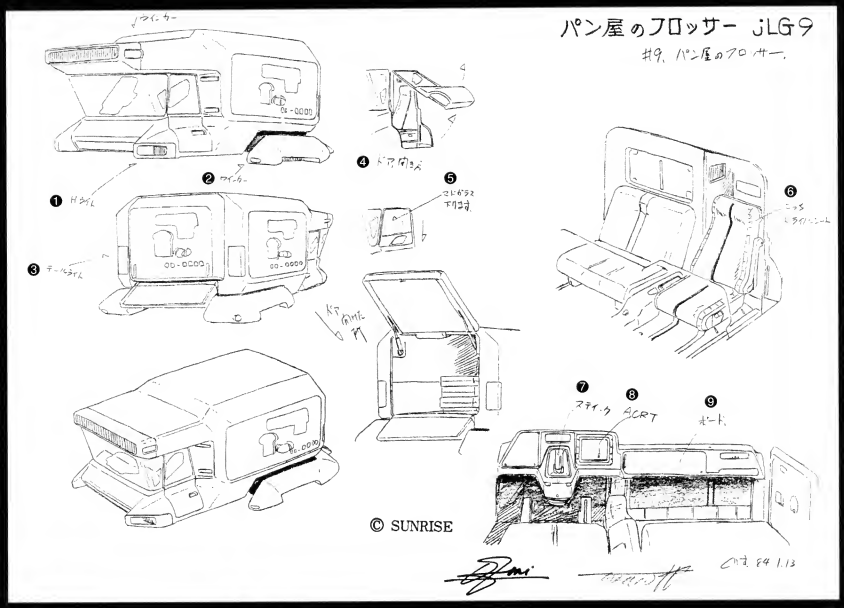
❶クレーン2基
❷ワークス
❸後部よりフロッサーカタパルト
❹ミッドフロッサー
❺戦闘室UP
❻上の丸はハッチ
❼マド
❽防ギョシールド　オージェクラスのヘビーメタルやＳＪＲ等の宇宙船にはこういうスクリーンがはられています（不可視）反射するのはレーザーのみ（Ｐランチャビーム含む）。それも入射角によって通過されてしまいます。詳しくは私まで（演出様）
❾ビーム砲
❿小さな丸はビーム砲　UP
⓫ぐりぐりうごく
⓬ハッチの開き方
⓭ワークスとエルガイム
⓮この辺バラストタンク
⓯フロッサーとウォータージェットフロッサーのシステム
⓰（水中ではフロッサーシステムはききません！）　←もちろん水上も。フロッサーは反重力システムではありません
⓱ハッチ
⓲キューポラ　回りの穴はレーザー砲
⓳ゼッタと同じカンジのスキッド
⓴レーザー
㉑ミッドフロッサーが4機ほど入る
㉒かくのおこ
㉓フロント
㉔アンダーリア　クォータービュー
㉕トランクルーム
㉖レーザー　この位置までバックします
㉗前部・ドライバー席回り
㉘リア・ガンナー席
㉙サドルに乗るとーそくたち
㉚一応スキャナー
㉛ドアスライド
㉜下面ＢＬつぶし







【その他陸上メカ(2)】
OTHER GROUND MECHANICS 2

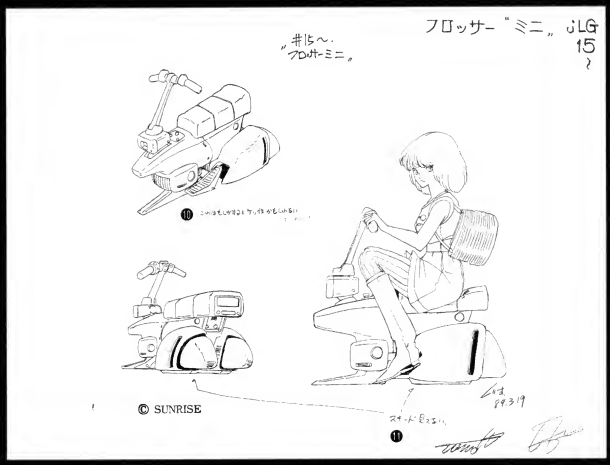


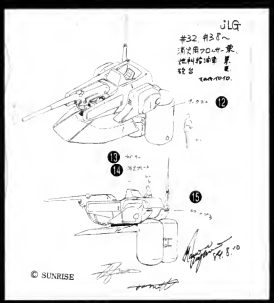
- パン屋のフロッサー
- ミニフロッサー
- 消火用 他 多用途フロッサー
- フォークリフト
- 艦内用フロッサー
- トレーラー
- リトルフロッサー

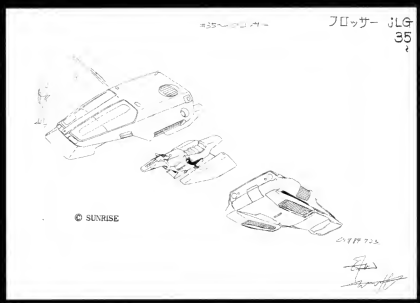
生活に根付いた仕事というものは、平時も戦時も区別なく常に続けていかなければならない。パン屋はパンを作り、消防士は非常時に備え待ち続ける。そんな生活を支える機械、戦うことを本意としないメカニズムを中心に紹介しよう。

Foot Notes

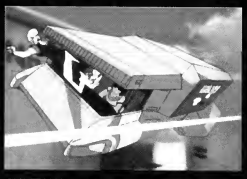
❶H. ライト
❷ウインカー
❸テールライト
❹ドア、開き方
❺マドガラス下がります
❻こっちドライバーシート
❼スティック
❽AORT
❾ボード
❿これはもしかしてケッ作かもしれない…たしかに！
⓫スキッド見えない
⓬タンク2ケ
⓭ウインカー
⓮防火ブレード
⓯ST.ランプ等
⓰コントロールはステアリングで
⓱この間に物をはさむ
⓲フロッサーノズル
⓳軍用ゼッタ
⓴ジョイントはもうちょい明確に！
㉑トランク開閉







On The Front Line

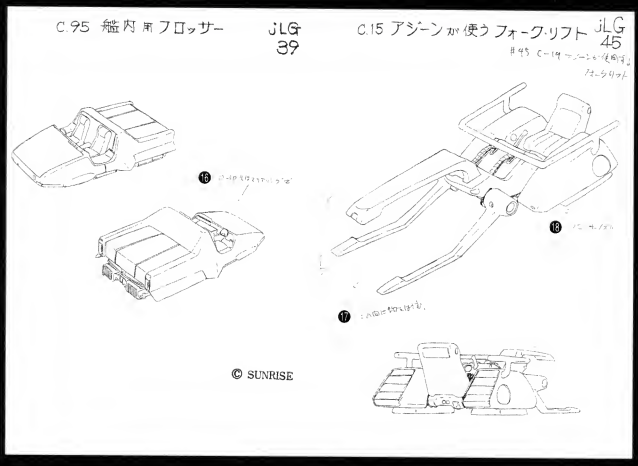


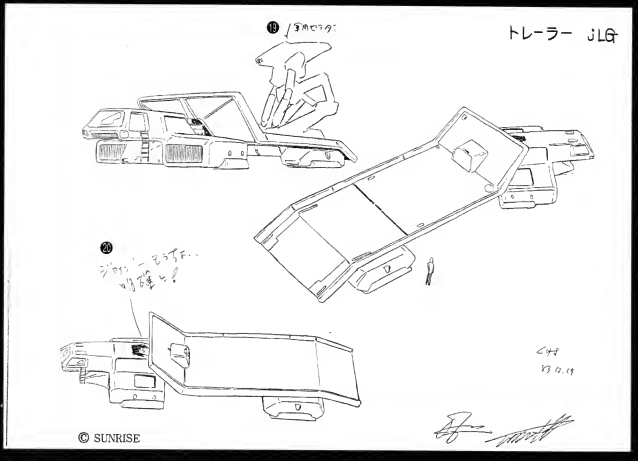
正規軍基地への侵入にバン屋のフロッサーを使い、捕虜の救出には成功したものの、バレてカーチェイスをする破目になったダバ達。商業車なので機動性は低い。(9話)

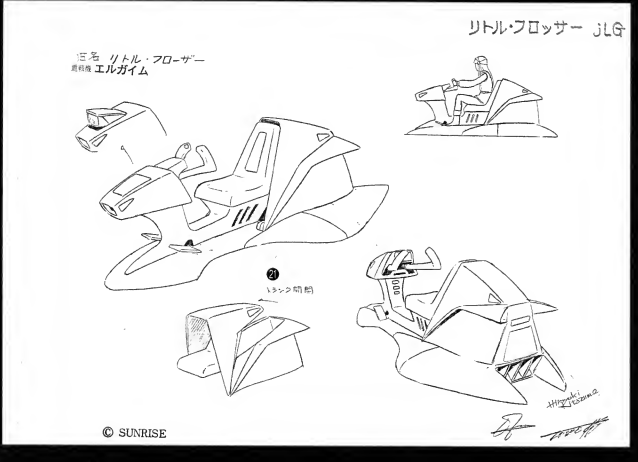
反乱軍の滑走路で放水する消防フロッサー。ランドブースターの緊急着陸により出動したもので、非常に迅速な対応を行っていた。(38話)

消防フロッサー背面。大型の消化液タンクとアンテナが目立つ。アンテナは僚機と有機的に連携するための物と思われる。(38話)

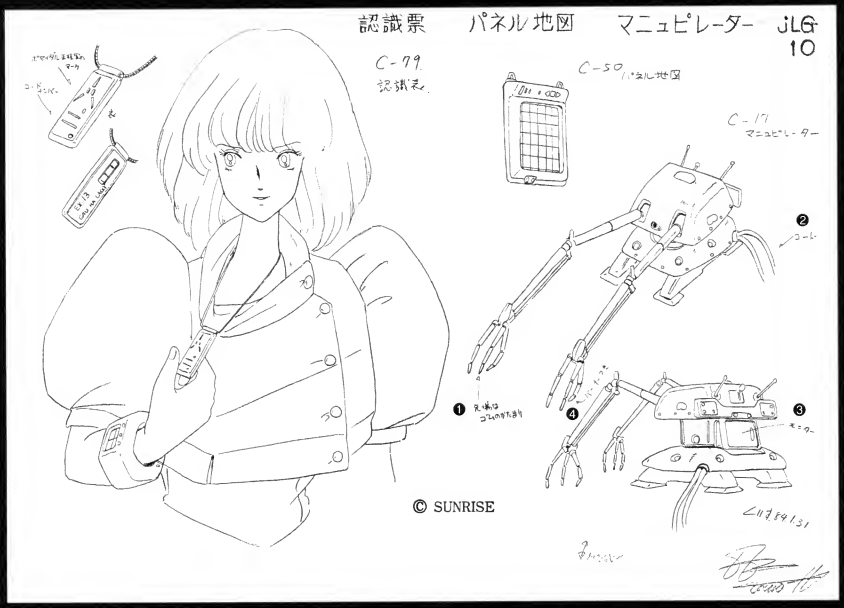
デスクスとリトル・フロッサーのサイズの差がよく判るカット。こうして見るとデスクスの車高の高さが実感できる。(4話)







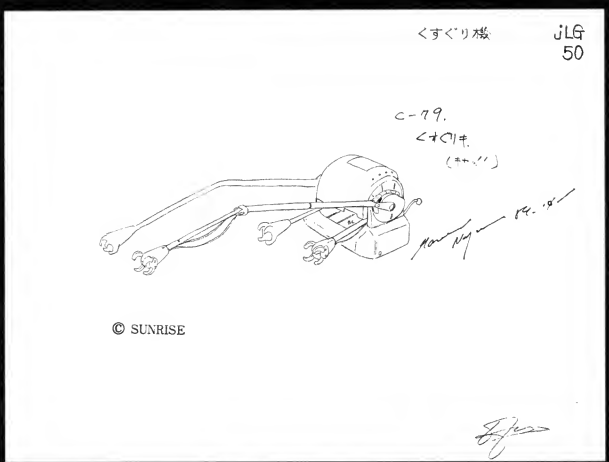
【その他陸上メカ(3)】
OTHER GROUND MECHANICS 3



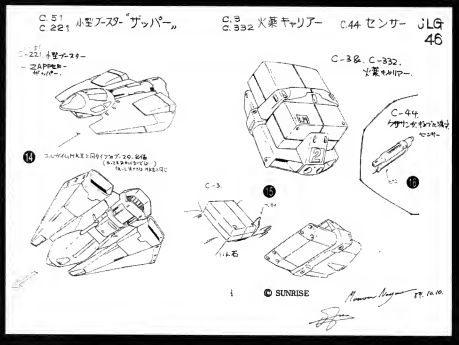
- マニュピレーター
- 認識票
- くすぐり機
- ターゲットグラス
- クレーン
- 時限爆弾
- 着陸脚
- スペースポッド
- センサー
- 小型ブースター
- ベッド
- カメラロット 他

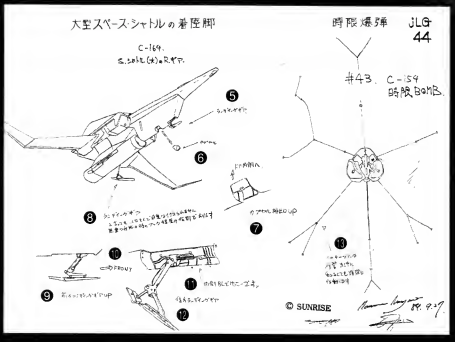
Foot Notes

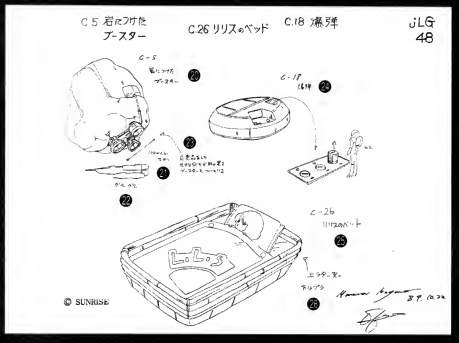
❶先端はゴムのかたまり
❷コード
❸モニター
❹バーナーつき
❺ランディングギア
❻カプセル
❼カプセル排出口UP
❽ランディングギア…と言ってもこんなもんで、自重はささえられません。無重力状態の時のフック程度の役割でありんす
❾前方ランディングギアUP
❿FRONT
⓫内側BLでけっこーです
⓬後方ランディングギア
⓭このケーブルは信管、まん中に当たらなくても爆弾は作動します
⓮エルガイムMk-Ⅱと同タイプのブースター装備（あってもおかしくないでしょ）従って大きさはMk-Ⅱと同じ
⓯アンテナ
⓰ピン
⓱レッシィが逃げるハッチ　上面以外、#30のものと同じ。ふっとぶ
⓲できとーに作って下さい。立ってそーさします
⓳レッシイが使うエマジェンシーボタンのドア
⓴C-5　岩につけたブースター
㉑100mくらい　でかい
㉒グルグル
㉓応急品なんで出力は同じだが形の異なるブースターもついている
㉔爆弾
㉕リリスのベッド
㉖上はラタン型　下はプラ

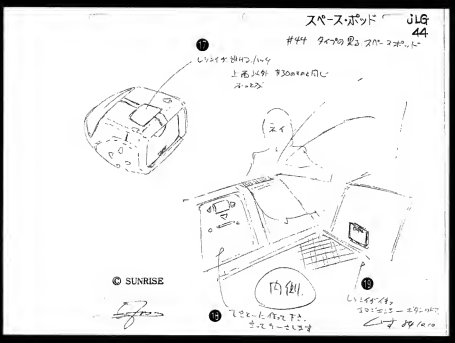


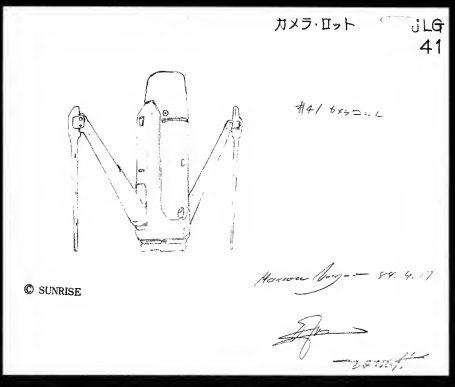
今迄の紹介からこぼれたものの、その存在を無視できない数々の小物メカニック。小は詐術のネタに使った認識票から大はペンタゴナの歴史を塗り替える作戦の主役、岩につけたブースターまでひとまとめにご紹介する。







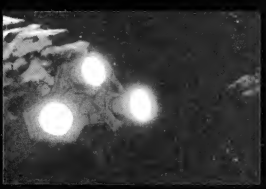




On The Front Line

ベンタゴナで最も極悪非道な拷問器具と言われるくすぐり機。製作はキャオだという説が有力だが真相は不明。実際に使用されたのは1度のみで、ダバ達がフル・フラットの使者に対し使用した。(50話)

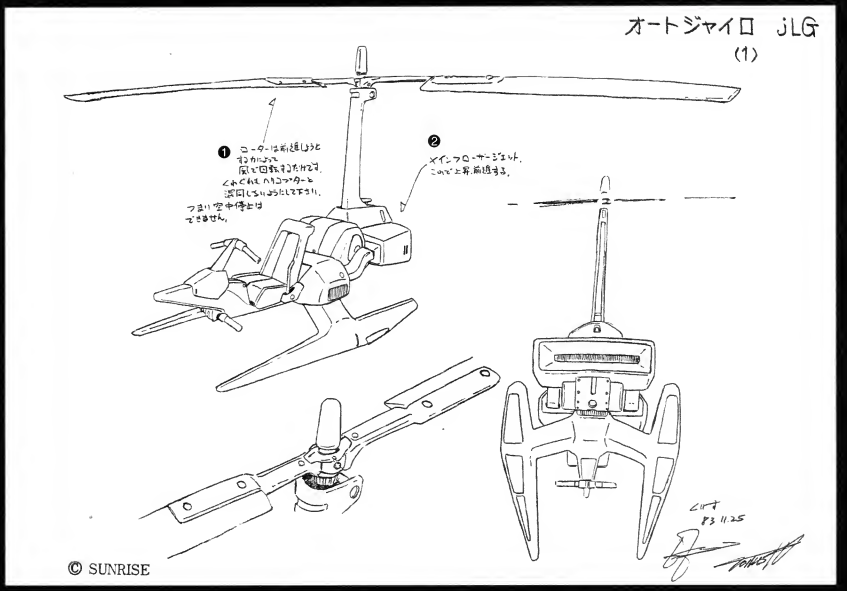
ダバ達がたまに使う、詐欺的な作戦のタネとして使用される認識票。脱走したとはいえ、13人衆の要職にあったレッシイの認識票の信用は、特に軍人には絶大なものがある。(9話)

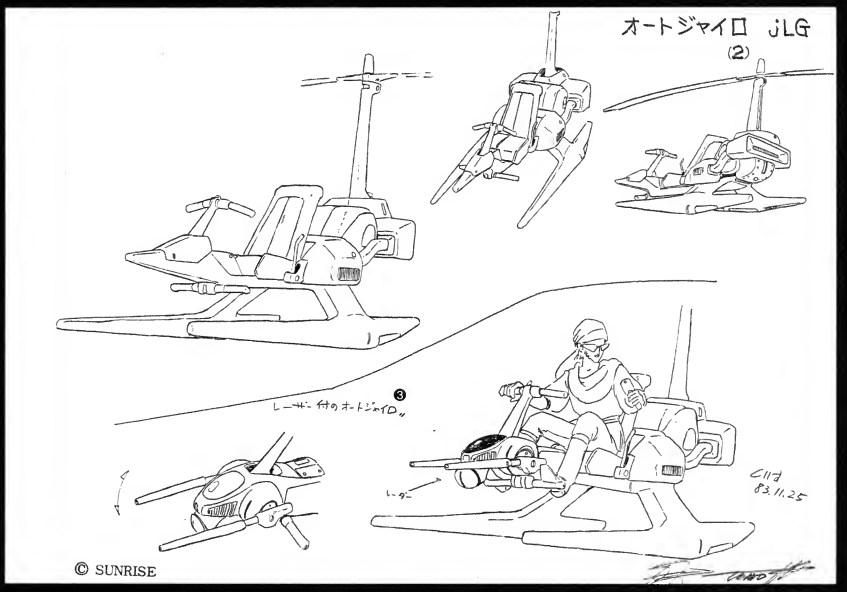


史上最強の対地攻撃兵器、アステロイド弾。ダバがガストガル早期陥落を目指して立案したスタダスト作戦のキモで、アステロイドにエンジンを取り付けただけの代物である。(48話)

【その他陸上メカ(4)】
OTHER GROUND MECHANICS/4

●オートジャイロ





上昇高度に限界があるフロッサーでは、偵察や対地攻撃等一部の任務に対応できない。しかし空力とフロッサーを組み合わせたオートジャイロなら、これらの任務に十二分に対応することができる。

Foot Notes

❶ローターは前進しようとする力によって風で回転するだけです。くれぐれもヘリコプターと混同しないようにして下さい。つまり、空中停止はできません。
❷メインフロッサージェット これで上昇、前進する
❸レーザー付のオートジャイロ

On The Front Line

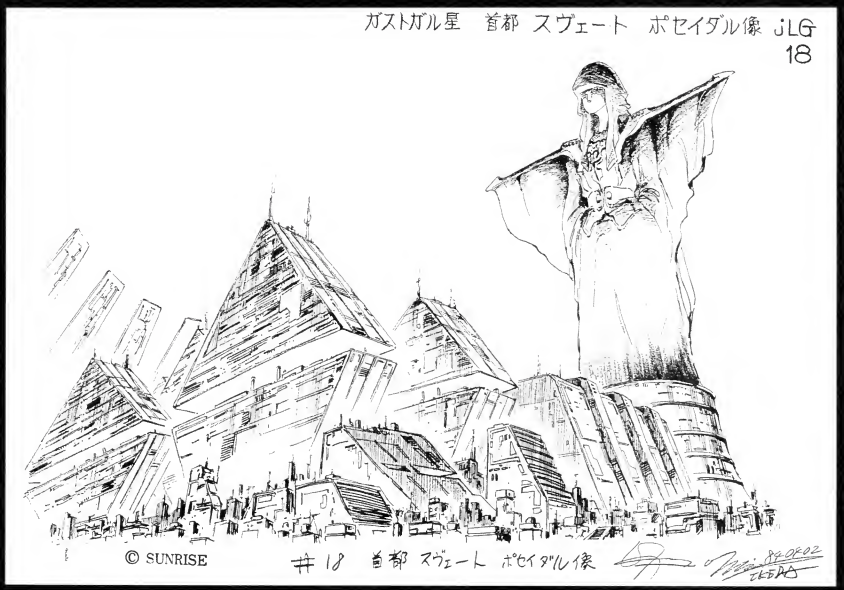
正規軍が偵察に使用しているレーザー砲装備型。対地攻撃能力は侮れない。(10話)

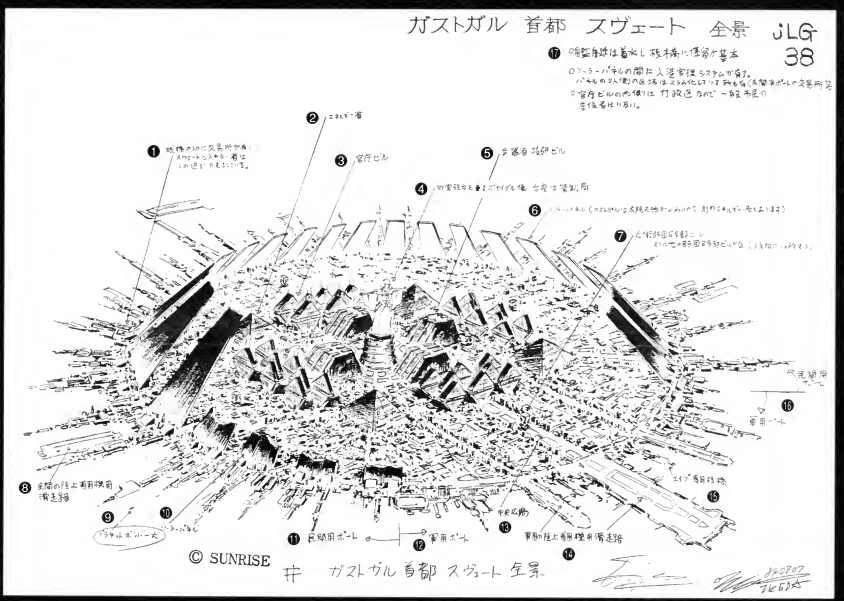
金貨をバラ蒔き士気を鼓舞するステラ。高い上昇力にはこんな使い方もある。(14話)

美術
ART WORKS

【美術設定(1) スヴェート付近】

LOCATION&ARTS/SVEET





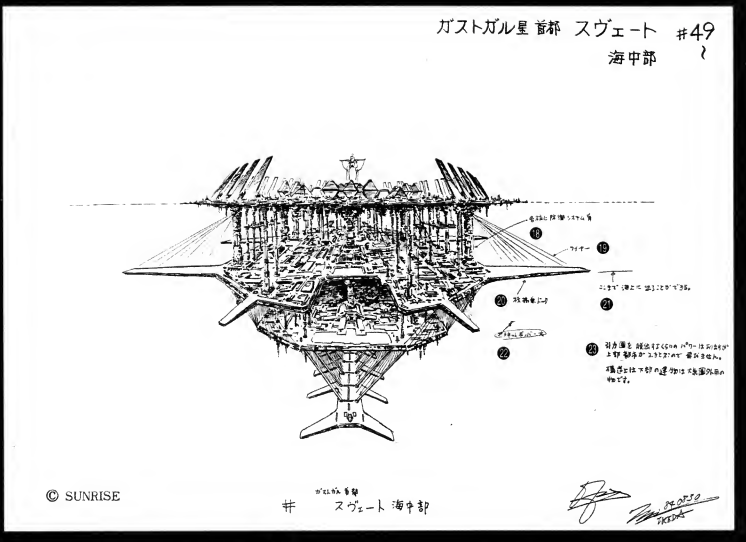
ペンタゴナワールド最大の惑星ガストガルの中心にして、ポセイダルの居城でもある海上人工都市スヴェート。海面下にはバイオセンサーシステムの本体があるこの移動都市は、反ポセイダル軍の最終攻略目標となる存在である。

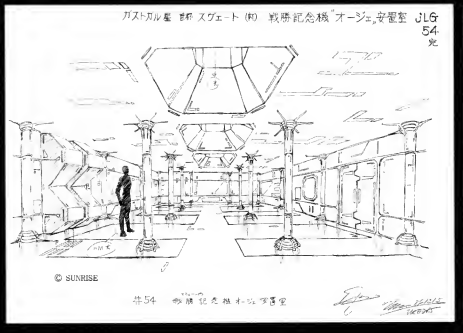
Foot Notes

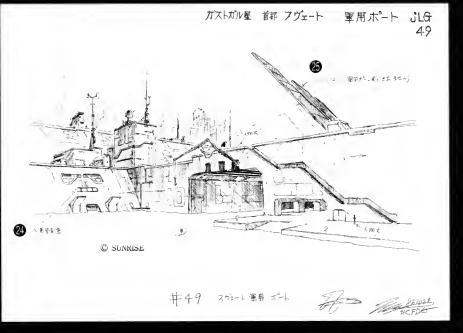
❶桟橋の入口に交易所が有り、スヴェートに入れない者は、この辺でたむろしている。
❷エネルギー庁
❸官庁ビル
❹対空砲台を兼ねるポセイダル像、台座は管制局
❺兵器省　技研ビル
❻ソーラーパネル（ガストガルは太陽光線が弱いので、別のエネルギー源もあります）
❼近衛師団司令部ビル　別に他の師団司令部ビルが有（3方向に1カ所ずつ）
❽民間の陸上専用機用滑走路
❾プラネットボンバー大
❿ソーラーパネル
⓫民間用ポート
⓬軍用ポート
⓭中央広場
⓮軍用の陸上専用機用滑走路
⓯エイブ専用桟橋
⓰軍用ポート　民間用ポート
⓱○艦艇は着水し、桟橋に係留が基本　○ソーラーパネルの間に入港管理システムが有る。パネルの外側の区域はスラム化している所も有る（民間用ポートの交易所等）　○官庁ビルの内側は行政区なので一般市民の居住者はいない

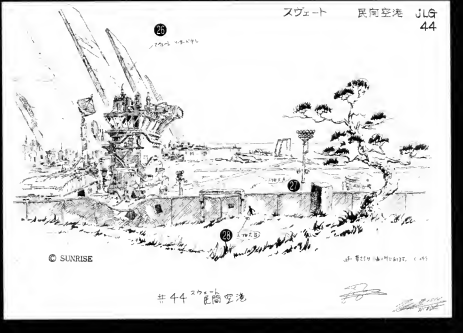
Foot Notes

⑱各柱に防御システム有
⑲ワイヤー
⑳桟橋兼ドック
㉑ここまで海上に出ることができる。
㉒プラネットボンバー大
㉓引力圏を脱出するくらいのパワーはありますが、上部都市がふきとぶので飛びません。構造上は下部の建物は大気圏外用の物です。
㉔入港管理室
㉕ソーラーパネル（軍用ボート前にはありません）
㉖スヴェート　ソーラーパネル
㉗人物大A
㉘人物大B







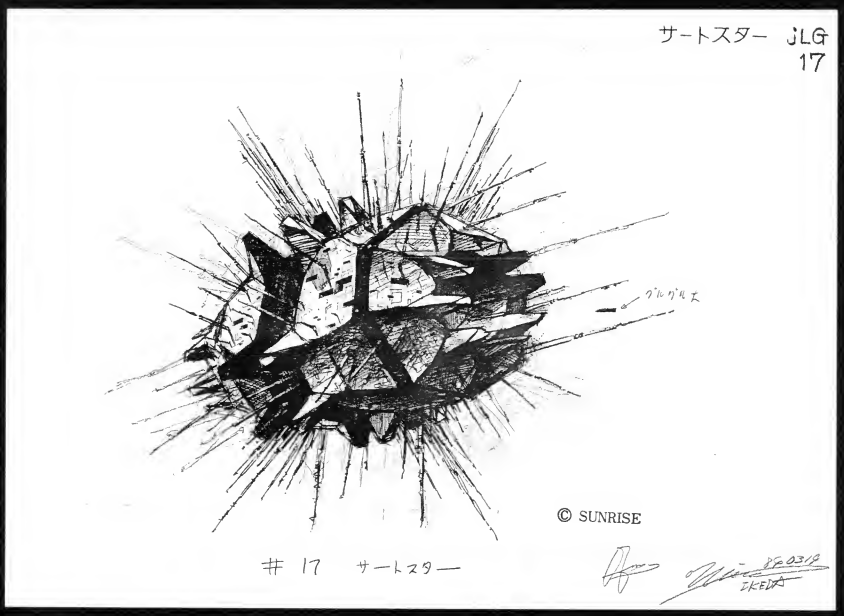


On The Front Line

エルガイムに首を破壊されたボセイダル像。後にこの損傷は修復されたが、最終決戦時にマクトミンの手によって、再度首の部分を吹き飛ばされている。（18話）

攻略戦の最終段階直前にあるスヴェート全景。この段階でも強力な防衛システムは生きているものの、都市機能は崩壊の淵にあった。（53話）

【美術設定(2) 宇宙】
LOCATION & ARTS 2 SPACE

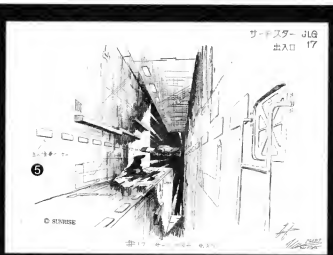


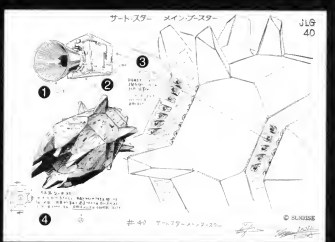
●サート・スター
●パラータ・スター
●ギワザの工場惑星

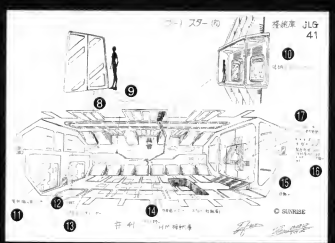
ペンタゴナの5つの星を隔てる宇宙は、決して空虚な空間ではない。浮かんでいるアステロイドの中には資源収集用に開発された星もあり、治外法権を持つサート・スターの様な特殊な人工惑星も存在している。

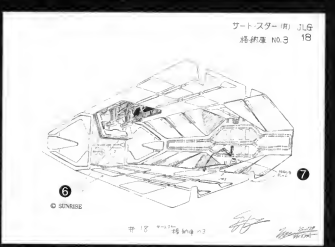
Foot Notes

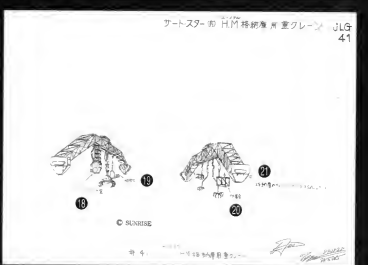
❶ノズル部
❷エンジン部
❸メインブースター　軌道修正エンジンノズルと姿勢制御エンジンノズルは至る所に設置されている。メインブースターノズルはリトラクタブル式、通常は見えない
❹大気圏突入用体制　センサーをすべて引き込んで、中央とサイドのすき間を閉じます。但し内部は無重力を基本に建造されたため、見かけ上の上下は2方向に有、その内の1方向に回転式Gエリアは使用不可能になります
❺進入燈兼センサー
❻ハッチ
❼格納庫出入口
❽エアロック入口
❾キャットウォーク
❿格納コントロールルーム
⓫資材搬入用ハッチ
⓬人物大
⓭ベアズのシッポハンガー
⓮多用途小クレーン（大クレーン別紙有）
⓯避難口
⓰スクランブル用ハッチ　外開き、全開　緊急発進なので、格納庫内のエアを抜かずにハッチを開けます
⓱アラート用ハッチ（スライド、部分開閉）
⓲クレーンコントロール室
⓳人物大
⓴作業台
㉑格納庫のキャットウォークをスライドしていく

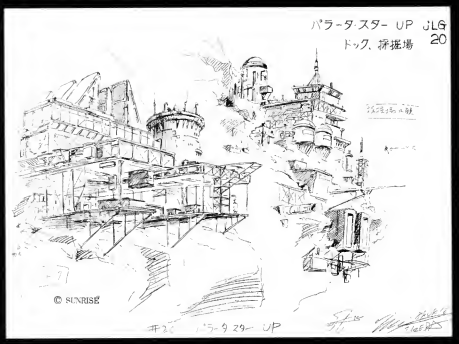


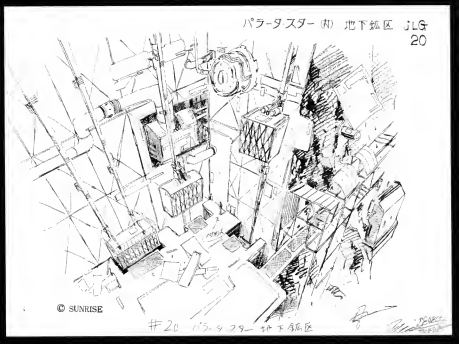






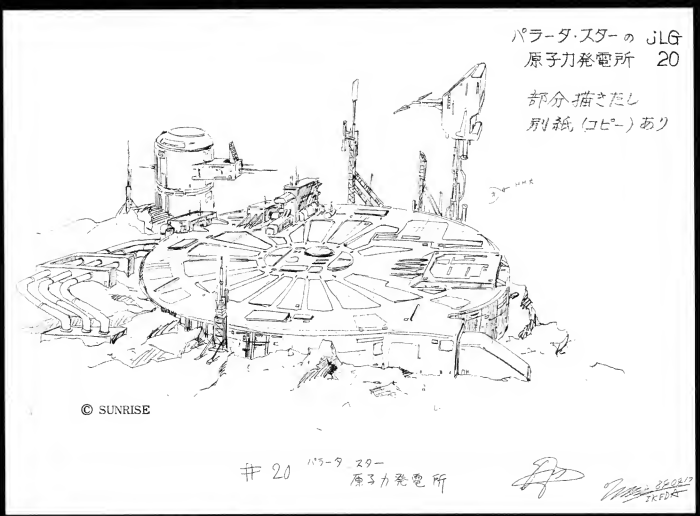


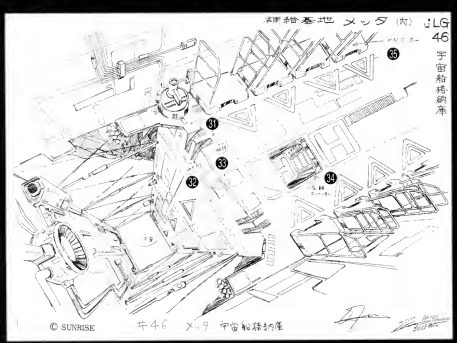




Foot Notes

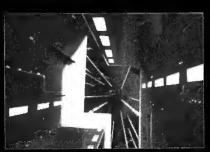
㉒ソーラーパネル（いくら遠くにあっても良いので画面上見えないこともありますが、工場の電源として必要です）
㉓ソーラーパネルからのマイクロウェーブを受信するタワー
㉔鉱石収集パイプ
㉕くずの岩石
㉖鉱石収集用小惑星（工場用資源調達用なので、2〜3年もちます。）
㉗宇宙空間で無重力ですが、ペンタゴナ系惑星軌道を元にした便宜上の上下有ります
㉘密閉型ドック
㉙開放型大ドック
㉚プラネットボンバー大
㉛カーブロード
㉜人物大A
㉝人物大B
㉞小型艇エレベーター
㉟H.M.ロッカー





On The Front Line

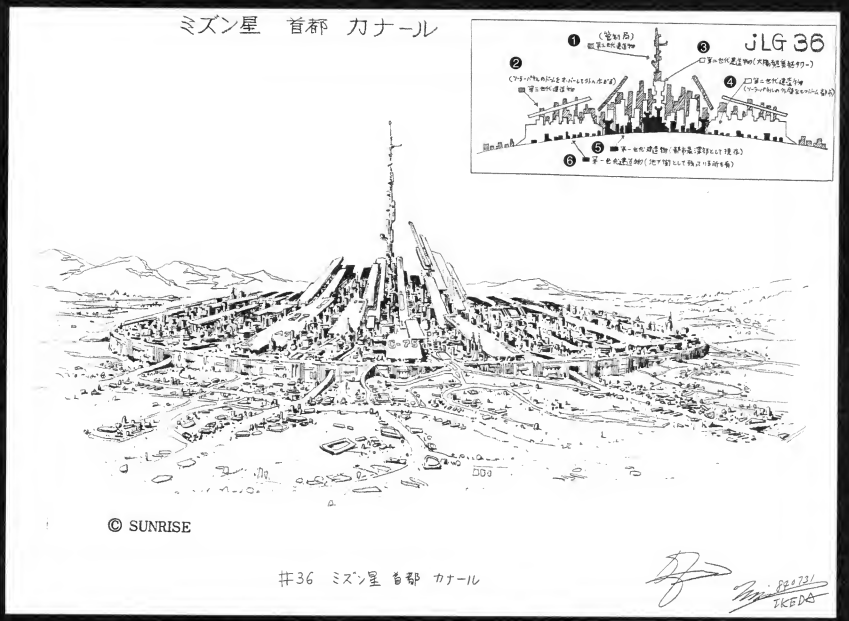
サート・スターのメインブースターのアップ。この様な大型ブースターを大量に使用することで、サート・スターはある程度の自力航宙が可能となっている。（40話）



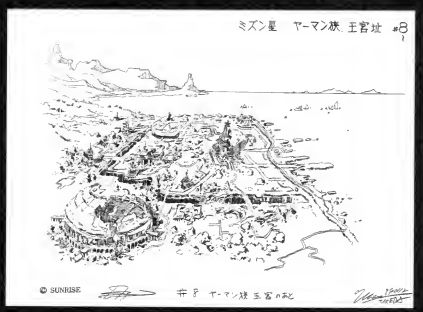
サート・スターの宇宙港の出入口。小さく見えるが、これでもグルグルクラスの宇宙船を余裕を持って迎え入れられる。同種の出入口は各所に存在している。（17話）

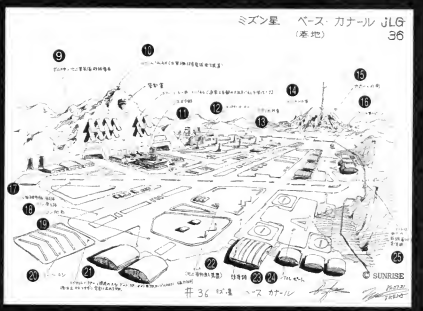
【美術設定(3) ミズン星】

LOCATION & ARTS / MIZUN

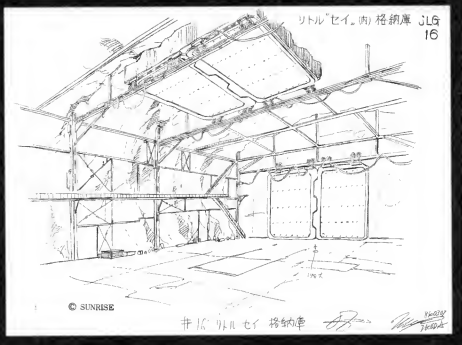


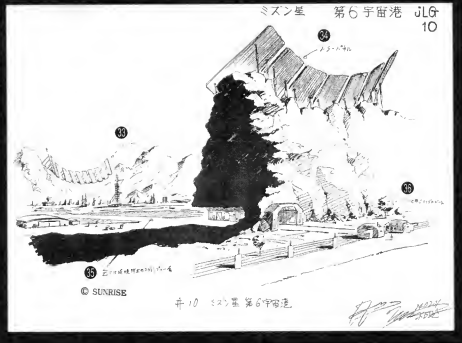
●首都カナール
●旧跡
●王宮跡
●基地ロアンヌ
●基地カナール
●リトル・セイ
●宇宙港

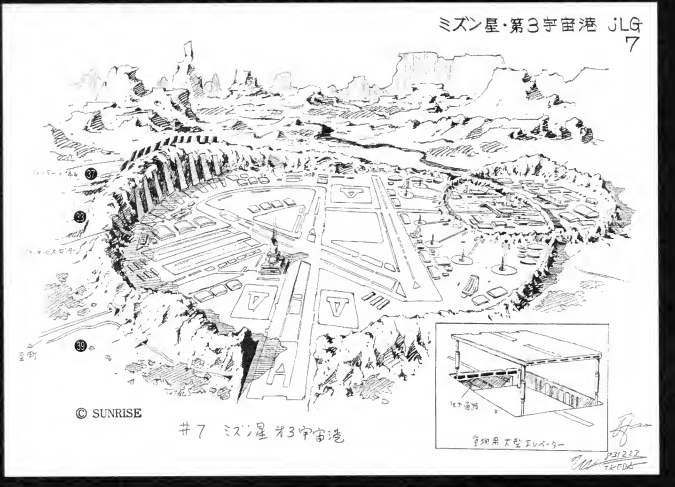




ヤーマンの母星であるミズンは、反ボセイダルの機運が最も高かった星である。過去の戦いで最大の激戦地となり、戦後はヤーマン狩りのために荒れ果てたこの辺境の星は、現在の戦いですら数知れぬ戦闘の舞台となっている。







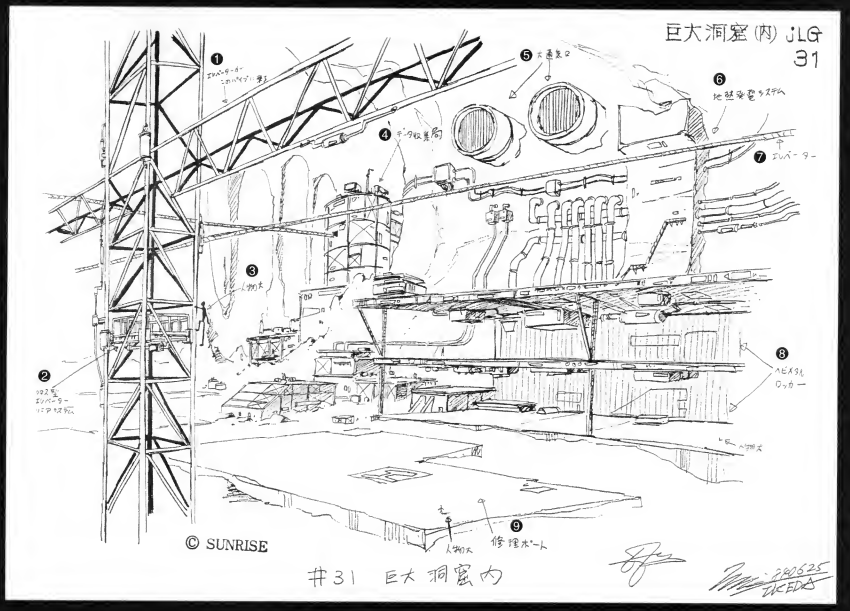
Foot Notes

❶管制局　第三世代建造物
❷（ソーラーパネルのドームをオーバーして外へ広がる）　第三世代建造物
❸第二世代建造物（太陽熱集熱タワー）
❹第二世代建造物（ソーラーパネルの外壁をもつドーム都市）
❺第一世代建造物（都市最深部として現存）
❻第一世代建造物（地下街として残っている所も有）
❼コロシアム
❽反乱軍本部
❾岩山の中に地上軍装備格納庫有
❿カナールTACAN〔友軍機誘導電波発信装置〕
⓫ベース司令部
⓬ガントリー・ロッカー
⓭化学燃料庫
⓮アプローチライト有
⓯カナールの町
⓰アラート用エプロン
⓱STOL機離陸専用滑走路
⓲メイン滑走路
⓳エプロン地区
⓴オーバーラン
㉑マグネットバリアー（現在のスウェーデンバリアーのような物、ロープのかわりに磁力使用）。機体にキズつけず完全に止める物
㉒GCA（地上管制進入装置）
㉓誘導路
㉔VTOLポート
㉕ゲートは#11の前線基地用を使用
㉖ガントリー・ロッカー
㉗格納庫
㉘ソーラーパネル（両側に有）
㉙2パワーサービスセンター
㉚着陸時緊急離脱溝
㉛格納庫
㉜ガントリーロッカー
㉝ソーラーパネル
㉞ソーラーパネル
㉟芝には延焼防止用のスプリンクラー有
㊱ベースと同じタイプのゲート
㊲ソーラーパネル
㊳パワーサービスセンター
㊴至　町

【美術設定(4) その他】
LOCATION&ARTS/4 etc.

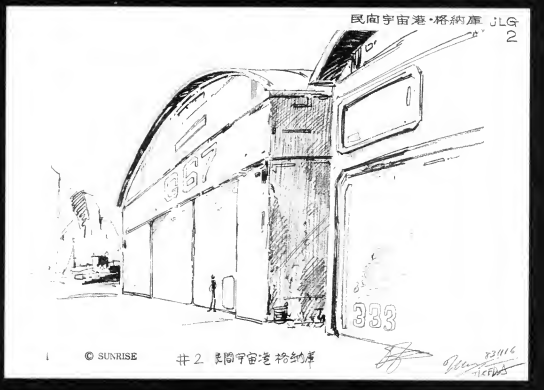
●巨大洞窟
●反乱軍基地
●民間宇宙港
●地方警備軍ベース 他

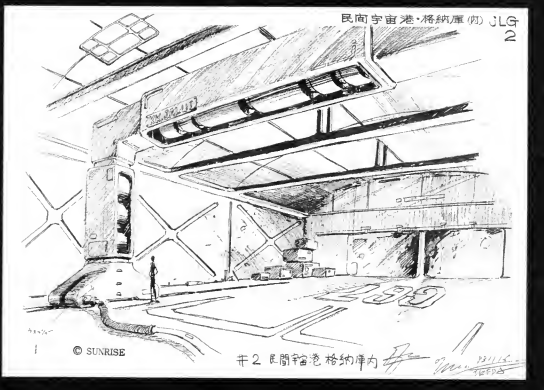
5つの惑星と、それを繋ぐ宇宙空間からなるペンタゴナ。その広い世界の中からメカニック群と親和性の高い、HMがそこに佇んでいる様な風景を中心に数点を選択。HMの背景、機械のある風景として、まとめてご紹介しよう。

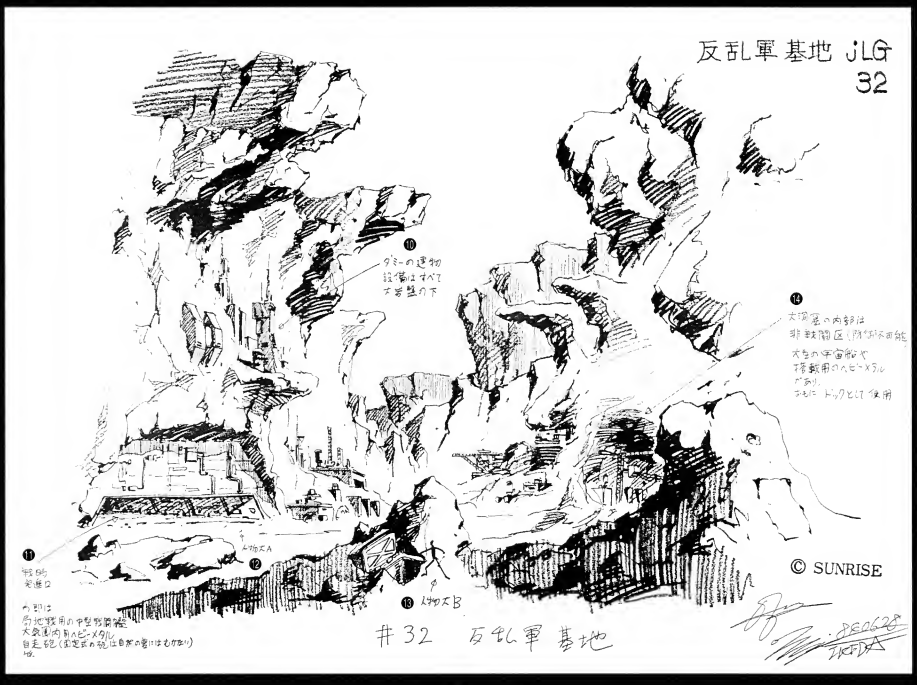


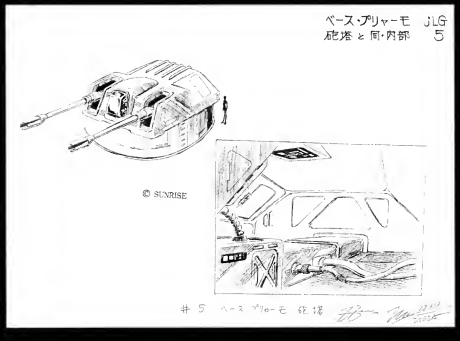
Foot Notes

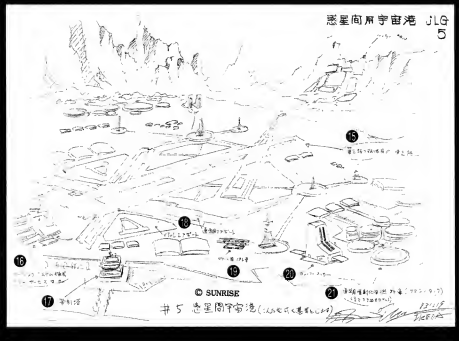
❶エレベーターがこのパイプに乗る
❷クロス型エレベーターリニアシステム
❸人物大
❹データ収集局
❺大通気口
❻地熱発電システム
❼エレベーター
❽ヘビーメタルロッカー
❾修理ボート
❿ダミーの建物　設備はすべて大岩盤の下
⓫戦時発進口　内部は局地戦用の中型戦闘艦大気圏内用ヘビーメタル　自走砲（固定式の砲は自然の砦にはむかない）等
⓬人物大A
⓭人物大B
⓮大洞窟の内部は、非戦闘区（防御不可能）大型の宇宙船や搭載用のヘビーメタルがあり、おもにドックとして使用
⓯翼を持つ機体用の滑走路
⓰ローディングシステム機用　パワーサービスセンター
⓱管制塔
⓲VTOLエアポート/通常用エアポート
⓳ロケット用リフト車
⓴ガントリーロッカー
㉑通常用噴射化学燃料庫（ケロシンタンク）（炎を吹き出すロケット）
㉒自動識別の照準レーザー











On The Front Line

林立する高速キャリアー。倒立状態から発進する高速キャリアーを扱う基地は、数機まとめて運用する例が多い。(13話)

密林の内部に隠された正規軍の秘密基地。大掛かりなギミックを持つ基地だが、基本的に宇宙艦の緊急展開用のもの。(13話)

HEAVY METAL 重戦機エルガイム L-GAIM

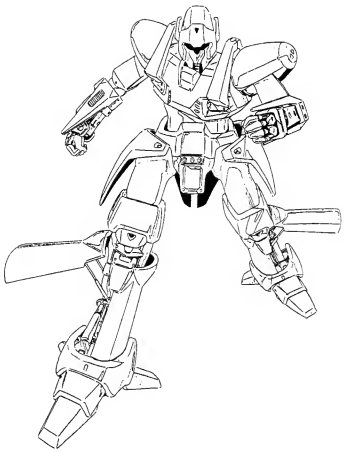
ヘビーメタル完全設定資料集

発行日　2003年8月1日初版第1刷
編集=笠井 修（そうゆう舎）
構成・執筆=江面豊広、池上隆之
本文デザイン=野口孝一郎（ゲイルズバーグ）
カバーデザイン=小山力也（乾坤グラフィック）
企画=スタジオDNA書籍編集部（木村 晃/根本健司/雛波 豊）
協力=株式会社サンライズ
◎創通エージェンシー・サンライズ

発行人=原田 修
編集人=木村 晃
発行所=株式会社スタジオDNA
〒166-0004 東京都杉並区阿佐谷南3-37-1 PLANO 4F
電話：編集部.03-5397-7371/営業部.03-5397-7761
印刷・製本=図書印刷株式会社

●本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
●落丁・乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
●定価はカバーに表示してあります。
●本書の内容以外に関するお問い合わせは、一切受けつけておりません。

Printed in Japan
ISBN4-7580-1013-7
◎スタジオDNA



■Coloring Chart カラーリングチャート 1
■From the Cover Story カバーストーリー 8
■本書の使い方 10
■エルガイムMk-Ⅰ&Mk-Ⅱ 11
エルガイムMk-Ⅰ 12
エルガイムMk-Ⅱ 24
■＜Column01＞ ＳＦ屋のコダワリ!! 32
■Ａ級ヘビーメタル 33
オージェ 34
バッシュ 36
アトール＆アトールV/グルーン 38
アシュラ・テンプル 40
カルバリー・テンプル/オージ 42
ヌーベル・ディザード/ガイラム 44
アモンデュール・スタック/ゴンドラ/
リリス専用HM（リリスガイム） 46
■＜Link File01＞ コクピット詳細要覧 48
■＜Column02＞ 見えない構造への愛！ 50
■Ｂ級ヘビーメタル 51
グライア/グライア・ノーダ / スペースグライア 52
アローン 54
バルブド/バルブドカイゼス 57
ディザード/ベアズ/バードナ 58
■＜Link File02＞ メカニック対比図 60
■＜Column03＞ ツッコミ＆ボケ炸裂！ 書き込みの“ギャグ” 62
■マシンナリー 63
スペース・リスタ 64
リスタ 65
軍用ゼッタ 67
ゼッタ 68
■＜Link File03＞ 発掘！ お宝設定 70
■＜Column04＞ ミリタリーマニアの面目躍如 72
■艦船 73
クォート・ターナ 74
ホエール 78
グルグル 81
エイプ 82
プラネットボンバー レイ 84
サージェ・オーパス 86
トランスポーター 88
クレパール 90
イプシオン 91
その他の宇宙船・（1） 92
その他の宇宙船・（2） 94
その他の宇宙船・（3） 96
■陸上メカ 97
ベースマシン ワークス 98
チッキン 100
サポート・ワークス 101
フロッサー デスクス 102
フロッサー アックス 103
その他陸上メカ・（1） 104
その他陸上メカ・（2） 106
その他陸上メカ・（3） 108
その他陸上メカ・（4） 110
■美術 111
美術設定（1）・スヴェート付近 112
美術設定（2）・宇宙 114
美術設定（3）・ミズン星 116
美術設定（4）・その他 118

HEAVY METAL 重戦機エルガイム

L-GAIM

ヘビーメタル完全設定資料集

A級・B級ヘビーメタル、マシンナリィ、コクピットetc.
クリエイター直筆の書き文字から解き明かされる設計思想と、
制作現場の臨場感を再現する画期的設定資料集!

9784758010139

1920076022005

ISBN4-7580-1013-7

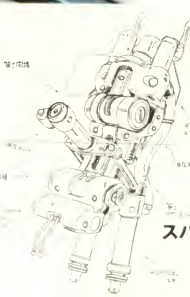
C0076 ¥2200E

株式会社スタジオDNA

定価：本体2200円＋税

©創通エージェンシー・サンライズ

徹底図解！



エルガイム

三面図・頭部・
コクピット・
フレーム・
サスペンション・
ダメージ&
ブロークン・
ランドブースター・
スパイラルブースター
etc.

グライア

グライアノーダ・
スペースグライア・
フロント&リア・
頭部・
ムーバルフレーム
etc.

オージェ

フロント&リア・
頭部・
コクピット・
フロッサーシート・
ラウンドバインダー
etc.

重戦機エルガイム　ヘビーメタル完全設定資料集

Studio DNA

HEAVY METAL 重戦機エルガイム

L-GAIM

ヘビーメタル完全設定資料集

9784758010139

1920076022005

ISBN4-7580-1013-7

C0076 ¥2200E

株式会社スタジオDNA

定価：本体2200円＋税

©創通エージェンシー・サンライズ

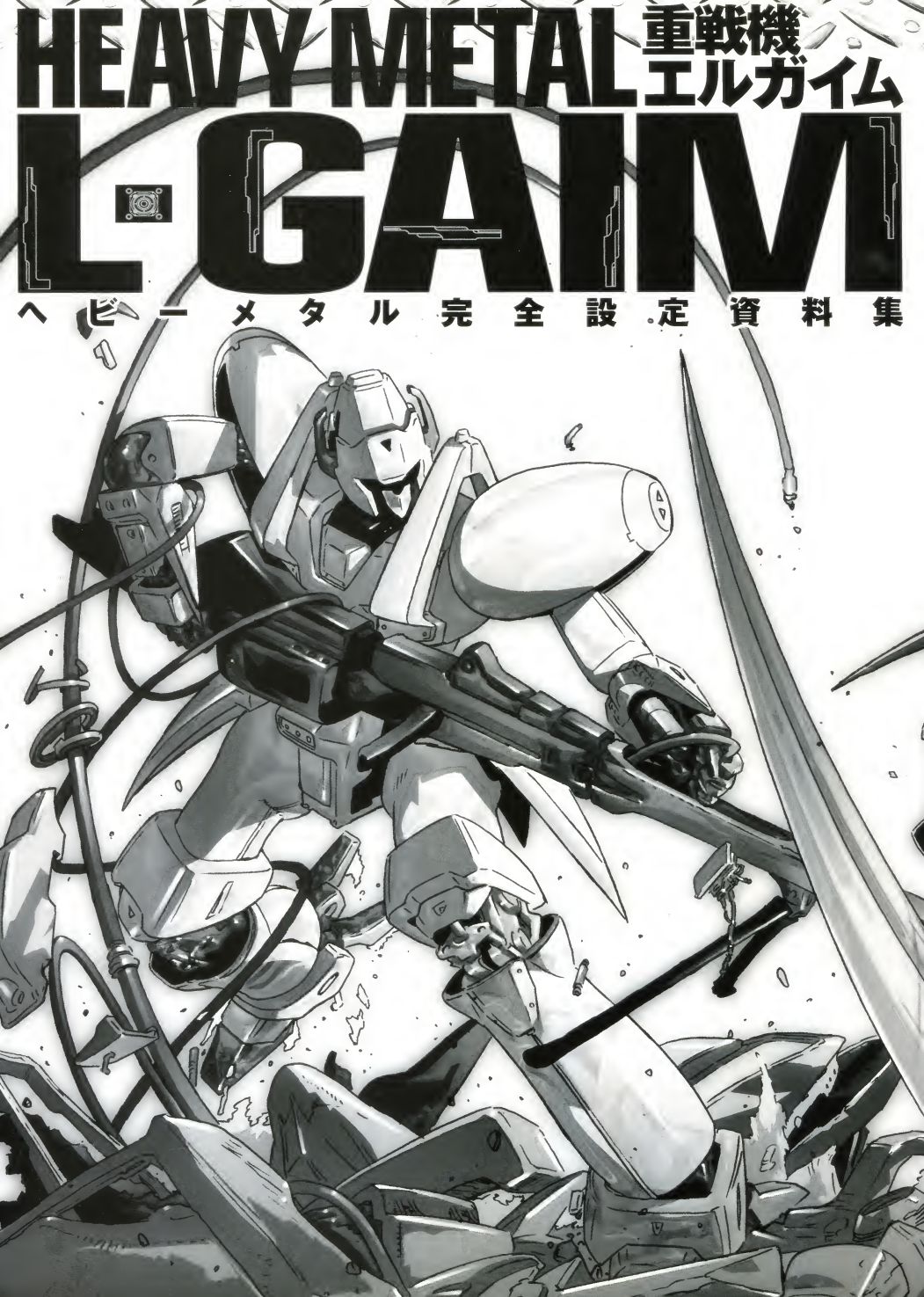
重戦機エルガイム ヘビーメタル完全設定資料集

Studio DNA

HEAVY METAL L-GAIM

重戦機エルガイム

ヘビーメタル完全設定資料集



©創通エージェンシー・サンライズ

重戦機エルガイム ヘビーメタル完全設定資料集

Studio DNA